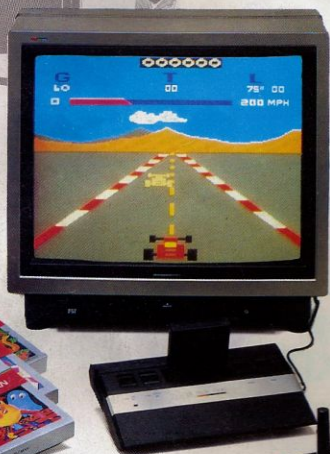
3 sistemi e 999 possibilità di
A voi la mo

ATARI VCS 2600
Grande gioco, piccolo prezzo.

ATARI XE SYSTEM
Il gioco che sfida il computer.

giocarsi un Natale alla grande.
ssa vincente.

ATARI 520 STFm
Il computer a un prezzo da gioco.

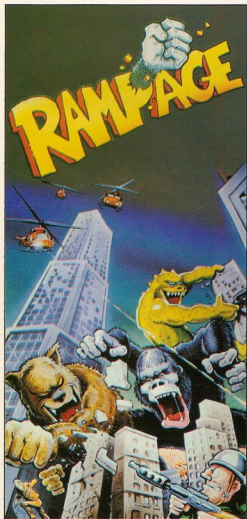
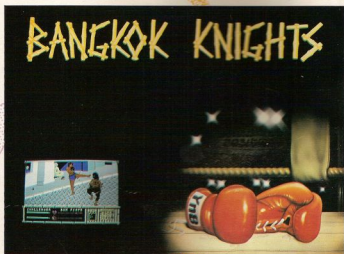
ATARI VCS 2600, il videogioco che ha fatto storia. Programmi gioco esclusivamente su cartuccia. La confezione regalo comprende un joystick e il cavo per l'allacciamento TV.
ATARI XE SYSTEM, l'unione fa la forza! Un computer videogioco espandibile con una gamma completa di periferiche e un fornitissimo catalogo di programmi gioco educativi e applicativi, su cartucce, cassette e floppy disk. La confezione regalo comprende 3 giochi, la tastiera per programmare, la pistola a raggio di luce e un joystick.
ATARI 520 STFm è il computer professionale collegabile alla TV, anche per giocare. Tecnologia 16/32 Bit, 512 Kbyte di memoria Ram interna e 192 Kb di memoria Rom con sistema operativo, floppy disk incorporato, mouse. Il monitor a colori o in bianco e nero ad alta risoluzione è in opzione. A disposizione un vasto catalogo di programmi professionali e di gioco su dischetto.
La confezione regalo comprende l'ATARI PACK Volume 1, composto da 5 giochi più un Utility.

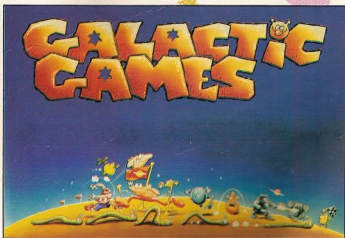
Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

IL NATALE INTELLIGENTE

ATARI ITALIA S.p.A. — V.le dei Lavoratori, 25
Cinisello Balsamo (MI) — Tel. 02/6120851

ACTIVISION

PRESENTS:

RAMPAGE -
Coin-op di successo per 1/3 giocatori. Dopo il loro arrivo non resterà in piedi neanche un mattone - perchè la parola d'ordine è: DISTRUZIONE TOTALE!!!!

PER CBM 64
CASS. L.18.000
DISC. L.25.000
E ALTRI TIPI DI COMPUTER

BANGKOK KNIGHTS -
Dalla system 3 una stupenda simulazione di Muay Thai (Thai Boxing) - Dove i colpi di piede possono essere micidiali tanto quanto i pugni.

GALACTIC GAMES -
Gli sport inter - galattici. Quasi come le olimpiadi ma molto, molto più divertenti!!

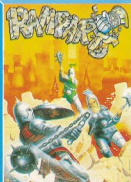
IN ARRIVO: SUPER HANGON - DA NON PERDERE!

Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21 22 55

AVANTI CON GO!

CAPTAIN AMERICA™
CBM64/128
Cassetta, Disco
AMSTRAD
Cassetta, Disco
SPECTRUM
Cassetta
ATARI ST
Disco

RAMPARTS™
CBM64/128
Cassetta, Disco
AMSTRAD
Cassetta, Disco
SPECTRUM
Cassetta, Disco

BRAVESTARR™
CBM64/128
Cassetta, Disco
AMSTRAD
Cassetta, Disco
SPECTRUM
Cassetta

TRANTOR™
CBM64/128
Cassetta, Disco
AMSTRAD
Cassetta, Disco
SPECTRUM
Cassetta
SPECTRUM +3
Disco
ATARI ST
Disco

GO! Media Holdings Ltd., (ITALIA) Via Mazzina 15 21020 Casciago (Va)

CHI HA DETTO CHE I VIDEOGAMES
PIU' BELLI DEVONO
ESSERE ANCHE
I PIU' CARI?
MADBALLS
FLASHPOINT
PLATOON
COMBAT SCHOOL
Le reincarnazione di quelle palle-faccia una mania!!!!
Flashpoint- E' il"gioco" per eccellenza - fulminante!
Giochi di guerra...ad altissima tensione.
ocean
CBM 64 L.12.000 cassetta
CBM 64 L.15.000 disco
Conversione Konami - senza dubbio il best-seller di questo Natale!
Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO - TEL. 0332/21 22 55

NUMERO 18 DICEMBRE 1987

SOMMARIO

TRE MEDAGLIE D'ORO TRE

ALTRE DELIZIE NATALIZIE

ZZAP! TOURS

SPECIALE 16 BIT

INAMOVIBILI

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli
Direttore
Riccardo Albini
Capo Redattore
Benedetta Torrani
Digital Layout
Marco Vecchi
Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
GIESSE 4
Via Menabrea, 25
20159 Milano
tel. 02/6898051

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

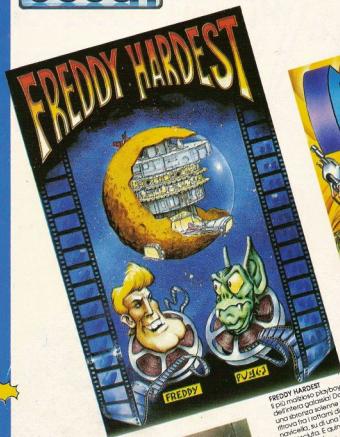
Su licenza di

NEWSFIELD

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

ocean
COMMODORE 64/128 CASSETTA L. 12.000
FREDDY HARDEST
FREDDY
PHANTIS
FREDDY HARDEST
Il più malizioso playboy dell'intera galassia! Dopo una sbronza solenne si ritrova fra i rottami di una navicella, su di una luna sconosciuta. E quindi iniziano i guai......
PHANTIS
Una splendida storia di pura fantasia, ambientata in un mondo fantastico, a cavallo di animali al di là di ogni immaginazione.....
RENEGADE
PSYCHO SOLDIER
RENEGADE
Una conversione che ti lascerà senza fiato, con tutte le caratteristiche dell' originale coin-op... gioca sporco...gioca RENEGADE.
PSYCO SOLDIER
Athena ha un' amica, anche lei assetata di azione e di avventura. Il finale è una sorpresa!
imagine
The name of the game
COMMODORE 64/128 DISCO L. 15.000
Disponibile anche per altri tipi di computer
Distribuito da: LEADER Ditribuzione Via Mazzini,15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21 22 55

PRIMAPAGINA

…o 2 - Numero 18 … 1987

MESE SPECIALE NUMERO SPECIALE

Dicembre è un mese un po' speciale per i nostri lettori. E quindi anche questo diciottesimo numero di ZZAP! è un po' speciale.
Dicembre vuol dire Natale e Natale vuol dire regali e cosa c'è di meglio che trovare sotto l'albero un bel gioco con cui passare le fredde e uggiose giornate invernali?
Proprio perché siamo sotto Natale la scelta non mancherà. E ce n'è per tutti i gusti. Molti dei giochi recensiti su questo numero sono per giunta di pregevole fattura. Pensate, dopo un anno vacche magre, abbiamo ben 4 Giochi Caldi e 3 Medaglie d'Oro in un solo numero! Cosa potete volere di più? Leggete le recensioni e i giudizi dei nostri esperti e saprete che regalo chiedere a genitori, zii e nonni.
Ma questo numero contiene molto di più. Oltre ad essere tempo di regali è anche tempo di fiere. E ZZAP! vi fa da Cicerone in due 'visite guidate', una al Personal Computer World Show di Londra, con le novità presenti e future in fatto di giochi da casa, e una all'ENADA di Roma, con tutti i nuovi *coin-op* che invaderanno nei prossimi mesi i bar e le sale giochi di tutta Italia; uno speciale di ben 12 pagine sui computer a 16-bit che vi farà venire l'acquolina in bocca e la voglia di trovare sotto l'albero anche un Amiga o un Atari ST.
Se pensate che questo sia un bel numero, aspettate a vedere cosa abbiamo in serbo per voi per il numero di gennaio, che segna l'ingresso di ZZAP! nel suo terzo anno di vita.
Era il minimo che potevamo fare per festeggiare e per ripagarvi della vostra fiducia e fedeltà.
Per ora, Buon Natale e Felice Anno Nuovo a tutti voi dalla redazione di ZZAP!

Riccardo Albini

IN QUESTO NUMERO:

Giochi originali

WHERE TIME STOOD STILL

RASTAN

L. 12.000 cassetta
L. 15.000 disco!!! (PER CBM 64)

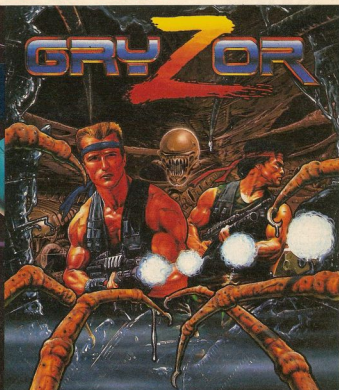
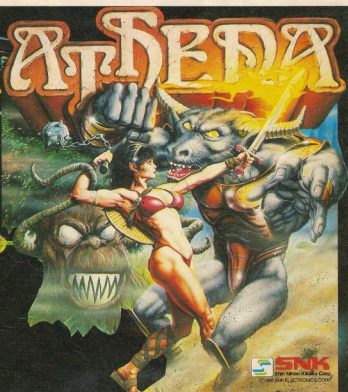
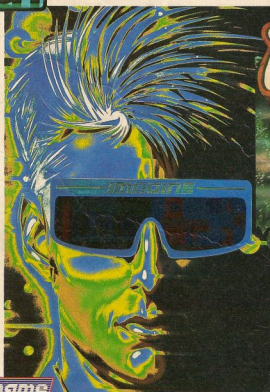
IMAGINE

GRYZOR

ean

IMAGINE

ATHENA

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1986 SNK ELECTRONICS CORP.

e name
e game

Mai avuto così poco spazio! O forse sì ma non me ne ricordo. Comunque la cosa mi innervosisce e ho deciso di rifarmi su di voi. Questo mese ho preso in considerazione solo le lettere scritte a macchina, e la colpa é di quel disgraziato di Antonio De Giovanni che mi ha fatto venire il mal di testa scrivendo in verticale. Amanuensi odiatelo! Per non rubare altro spazio vi faccio i miei migliori auguri e vi consiglio di non comprare computer per Natale: c'é troppa confusione e qualcuno se ne approfitta!

ASSISTENZA!

Sono un ragazzo di 22 anni ed ho da esporre qualche lamentela sui famosi "Centri di assistenza Commodore" (come si definiscono loro!!!).
Tempo fa comprai un Commodore 64 che purtroppo risultò difettoso (non nel solito caricamento, bensì nel chip degli sprite). Scesi in città con il mio bel fardello sulle spalle e lo portai al centro di assistenza autorizzato. Mi presentai con la garanzia che poi risultava essere il biglietto da visita del negozio dove avevo comprato l'apparecchio con su scritto quattro stronzate tra cui il diritto fisso di circa lire 30.000. Glielo lasciai e dopo circa una settimana andai a ritirarlo sentendomi dire che era stato fatto il check up al computer e risultava essere perfetto. Si presero le loro belle trentamila e tornai a casa. Provai il computer che risultò essere tale e quale a prima (ovviamente!). Lo portai ad altri centri ma con quella garanzia del c.... come vuoi che lo aggiustino!! Alla fine lo portai ad un altro centro e senza garanzia lo ripararono con un conto che superava abbondantemente le centomila. Ora si é rotto il drive. Però questa volta avevo la garanzia della Commodore Italiana (perfetta). Lo porto all'ennesimo centro e cosa mi sento dire ? "Mi dispiace ma la garanzia é falsa". Ovviamente loro pretendono come garanzia il biglietto da visita del c... di negozio a loro affiliato. Insomma per farla breve tirano finchè non ti scade la garanzia. E' ovvio che qualsiasi sia il danno (anche un fusibile bruciato) loro ti sparino le solite centomila. Poi vai a vedere i bordelli che combinano con gli apparecchi: scambiano i coperchi, prendono un pezzo qua e lo mettono là e solo per sfiorarlo si prendono cifre astronomiche. Ovviamente non tutti i centri sono così, però a me questo é capitato, giudicate un pò voi. Il drive lo butto nel cesso piuttosto che darlo a questi imbonitori perché una volta tanto non voglio fare la figura del coglione.

The Revenger, Napoli

"Dai guasti mi guardi Dio che dall'assistenza mi guardo io". La situazione del nostro collerico lettore non é un caso limite e chi ha avuto a che fare con fatti del genere lo sa. Sembra che da questo punto di vista la Commodore e le altre case stiano muovendosi, prima di tutto creando centri vendita autorizzati e scegliendo con maggior cura i laboratori di assistenza. Speriamo che la cosa non si limiti solo alle grandi città.

DIAMO A CESARE...

Invio questa mia perchè vorrei precisare qualche punto della lettera, comunque molto acuta di Alessio Ajovalasit.
Premetto che sono in gran parte in accordo con lui per quanto ha affermato e che anch'io sono piuttosto informato sul mercato nazionale e anglosassone.
Posso quindi, con cognizione di causa, considerare ZZAP! una delle più complete e gradevoli riviste apparse sul mercato delle pubblicazioni specializzate. Mi sembra però un pò esagerato dire che siete gli unici sulla piazza. Sarebbe più logico scrivere che ZZAP! per 3.500 lire (e per un giornale così é una miseria) svolge onestamente il suo compito di recensire software. Esistono altre pubblicazioni che, a prezzi maggiori e a ben altri livelli di cultura informatica, offrono programmazione avanzata, MS-DOS e articoli di ogni genere sui programmi in circolazione.
Insomma diamo a Cesare quel che é di Cesare (23 pugnalate forse?).
Anche sulla questione dei giudizi software ci darebbe da discutere, anche se é vero che sono in circolazione individui che dovrebbero contare fino a 100 (ma forse non arrivano a 10) prima di aprir bocca, e che, purtroppo, c'é gente che non sa o non vuole esprimere le proprie delusioni civilmente, senza cadere nel volgare.
Anche sulla copertina vorrei dire la mia: penso che Alessio abbia pienamente ragione quando parla di quel pubblico di esteti che si lamentano, ma dopotutto le pagelle le avete richieste voi (e anch'io ho mandato la mia) e quelli, almeno i miei, non erano altro che consigli per rendere sempre migliore la rivista. In definitiva a me se ZZAP! fosse stampato come il giornale delle caverne o impresso su foglie di fico rilegate non importerebbe nulla, semmai mangerei qualche fico in più.. Dopotutto é il contenuto che conta anche se ZZAP!, giustamente, fa molto ricorso all'immagine.

Emilio Gelosi, Forlì

Stiamo facendo delle prove di stampa con la nostra Laserwriter su marmo, ma fatti i conti ci costerebbe troppo, purtroppo le foglie di fico sono fuori formato e difficili da rilegare. Se ci fossimo riusciti allora saremmo stati sicuramente se non i migliori, almeno i più originali. Cesare ha tutto il diritto d'avere ciò che gli spetta e in verità se ZZAP! fosse veramente il massimo dell'espressione dell'editoria nel campo dei computer saremmo messi ben male...

RASOIO SELVAGGIO

Caro FRANK ZZAPPA!,
sono un C128enne 14ese; ti seguo dal n°9.
Dato che ho solo un centinaio di fogli sarà meglio che salti i complimenti e che passi al nocciolo della questione: a pag.12 "Giardinaggio" scrivete che la RAI ha bocciato una vostra proposta per un programma di videogiochi tenendone uno di giardinaggio. Ora vi chiedo: é vero? Sessì (cioè se sì) perché non fate la stessa proposta ad una TV giovane come ITALIA UNO (non a RETE-QUATTRO perché non la prendo)? Penso che tutti i lettori di ZZAP! sarebbero felicissimi di una trasmissione "smanettona" tutta per loro (penso anche Berlusconi) e potreste anche togliere un pò di pubblicità.
L'altro problema é la "Clinica del Rasoio" (unico negozio di videogiochi di Rovigo) diretta (chiedo scusa al Mago se gli frego la presentazione) dall'ormai famoso "rasoiaro" o "rasoraio (rasoiaro usuraio)" o "rasorecco (rasioaro !?!?!) per chi preferisce buttare il computer invece di usarlo. Questo fa grandi offerte speciali (per lui): mezzo gioco piratato e non funzionante al prezzo di un originale.
Di rasoiari ce ne sono (penso) in tutta Italia ma questo é il peggiore perchè é originale, gli altri sono "pallide e bastarde imitazioni".
Qui a Rovigo siamo molto all'avanguardia nel software: c'é un gruppo di hacker che riesce addirittura a copiare i programmi in Basic (mi hanno detto che bisogna scrivere SAVE"PRG.NAME"). Non capisco però perchè con questo procedimento tutti i programmi hanno per nome PRG.NAME.
Ho anche provato a copiare HEAD OVER HEELS con questa istruzione ma non ci sono riuscito, chissà perché?
Il rasoraio vende anche copiatori ed é entrata nella storia rodigina questa sua frase: "codesto copiatore ha il TAPA TO TAPE, TAPE TO DISK e DISK TO DISK (pronuncia come scritto)".
L'altro giorno ho fatto un programma magnifico: ti chiede come ti chiami e poi stampa il tuo nome finché non schiacci RUN/STOP; ho spedito una lettera alla LEADER DISTRIBUZIONE e spero che lo pubblichino presto. Voi mi consigliate di farlo pubblicare come un megagioco o come un budget game?

Superfranz, Rovigo

Non è vero! Siamo un pò scemi e ogni tanto facciamo delle battute, comunque alla trasmissione ci stiamo già pensando. Sono stupito dall'incredibile livello raggiunto da tutti voi lì a Rovigo e non oso immaginare cosa farete quando avrete a disposizione dei computer più potenti. Ho chiamato la LEADER e mi hanno detto che sono rimasti decisamente colpiti dal tuo programma e che faranno sicuramente qualcosa. Stai attento!

THE BEST o SCHIFEZZA?

Ho comprato la Vs. rivista per la prima volta nel giugno scorso, e devo ammettere che poi ho continuato volentieri su questa strada. Non Vi mando la pagella, perché penso che una critica non possa essere espressa con dei numeri: a mio parere ZZAP! é una buona rivista (nè "the best" come la definisce Andrea Torrisi sul n°14, nè una "schifezza" come l'ha definita Tito sul n°17).
Ed é proprio la posta una delle rubriche più interessanti secondo me: leggendo le lettere pubblicate sui cinque numeri di ZZAP! che finora ho acquistato ho notato che alcuni Vi scrivono solo per vedere il loro nome sul giornale (perchè non si sparano? Il loro nome comparirebbe sicuramente sul giornale!), che poi spesso chi vi critica fino alla nausea firma con pseudonimi o con sigle (vigliacchetti, eh?!). E' appunto a queste persone (Claudio Grandi sull'ultimo numero li definisce "saputelli") che io chiedo di seguire alcuni consigli:
1. quando si critica qualcosa o qualcuno non si può paragonarlo a qualcos'altro, perchè l'oggetto da criticare deve essere considerato singolarmente per poter formulare una critica più imparziale
2. guardate meno film polizieschi (capito Mister X?)
3. se per voi 3.500 lire al mese sono troppe o fate a meno di comprarvi le sigarette o le caramelle oppure fate a meno di comperare ZZAP! E finitela di rompere le orchidee ai redattori con le vostre lagnanze da bambini capricciosi!
Ed ora due consigli alla redazione:
1. pubblicate solo lettere "serie"! Sono uno spreco di spazio le lettere di chi dimostra di essere notevolmente immaturo criticando ZZAP! senza sapere ciò che si scrive (chiarisco che non mi vanno giù neppure le lettere mielose e sdolcinate), mentre sono sicuro che vi pervengono consigli validi per migliorare sempre più la rivista (che dopo l'eliminazione del fumetto ha già fatto un grosso passo avanti)
2. dedicate più spazio all'MSX ed in particolare MSX 2 che si sta velocemente diffondendo (sul n°17 c'era la recensione di "L'Affaire"; va bene il ritardo, ma ormai ce l'abbiamo già tutti!)
Una domanda: ho sentito che presto uscirà l'MSX 3 con processore Motorola 68000; ne sapete qualcosa di più voi?

Spartero Tabasso, Padova

Dell'MSX 3 ne abbiamo sentito parlare qualche tempo fa quando tutti annunciavano d'avere in cantiere delle macchine a 16 bit basati sul Motorola 68000, ma poi non se n'é saputo più nulla. Ammetto che non ci siamo strappati i capelli per saperne di più, e giuro che proveremo a sondare qualche giapponese e poi riferiremo.

L'INCHIESTA

Sono il direttore del Commodore 64 Club di Piacenza. Io e i membri del club abbiamo svolto un sondaggio, riguardante il mondo dei computer. Abbiamo posto agli intervistati 5 domande. Gli intervistati sono stati 400, contattati nei luoghi più comuni (scuola, parrocchia, ecc.).
Ecco i risultati:
1) Quale computer possiedi?

Commodore 64	41%	Spectrum 48K	17%
Commodore 128	11%	MSX	10%
Amiga	7%	Atari ST	6%
Vic 20	2%		

2) Come usi il computer?

Solo gioco	59%
Gioco e lavoro	35%
Solo lavoro	6%

3) Preferisci arcade o adventure?

Arcade	83%	Adventure	17%

4) I giochi preferiti sono:

California Games	18%	Head Over Heels	17%
Bubble Bobble	14%	Street Basket	11%

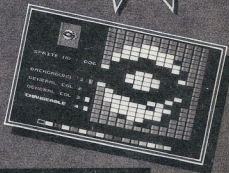
5) Gli adventure preferiti sono:

Guild of Thieves	24%	The Pawn	22%
Mandarin Murder	22%	Alternative Reality	14%

Andrea Spelta, Piacenza

Scusaci per il tagliuzzamento.

BUGGY BOY
START
TATSUMI

TATSUMI
elite

SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT

Outlaw Productions, cassetta L.29.000, disco L.39.000, joystick o tastiera. Per C64.

✔ Create il vostro Gioco Caldo con SEUCK della Sensible Software!

La Sensible Software, i cui precedenti successi includevano **Parallax** e **Wizball**, si appresta a prendere d'assalto il mercato degli spara-e-fuggi a scorrimento verticale con il suo **Sho-ot'Em Up Construction Kit** (SEUCK), un programma che consente a una persona totalmente digiuna di BASIC o linguaggio macchina di creare il proprio spara-tutto fermo o a scorrimento verticale, per uno o due giocatori.

SEUCK consente di definire, secondo i desideri dell'utente, tutte le variabili di uno spara-e-fuggi.

Si possono creare e animare gli sprite, disegnare i fondali, stabilire gli schemi di attacco degli alieni e anche fissare il sistema di punteggio e i bonus. Si può anche salvare e giocare un gioco finito, indipendentemente dal programma-autore. La realizzazione di un gioco inizia dal menù principale. Da qui l'utente seleziona uno dei nove elementi modificabili: sprite, fondali, oggetti, effetti sonori, limitazioni del giocatore, ondate di attacco, livelli, set di caratteri e presentazione. Scegliendone uno, appare un sotto-menù che offre ulteriori opzioni per proseguire nella creazione del gioco.

Per esempio, all'opzione 'Edit Sprite' segue: *select* (scegli), *edit* (modifica), *edit colour* (modifica i colori), *slide* (scorrimento), *mirror* (specchio), *copy* (copia) e *erase* (cancella). Questa esauriente serie di opzioni consente di creare, colorare e animare fino a 128 sprite da 12x21 pixel. Questi possono poi essere salvati o immediatamente utilizzati nell'opzione 'Edit Objects' che consente di definire e rifinire l'animazione come si desidera. I fondali si creano e si disegnano in modo simile attraverso un esteso sotto-menù che consente di selezionarne un tipo, di modificarlo e colorarlo, e di mettere tutti i dati in blocchi che vanno poi utilizzati per creare un'ampia mappa a scorrimento.

Una volta preparati i fondali e gli sprite, bisogna definire le limitazioni del giocatore e degli sprite nemici. Qui l'utente definisce le ondate di attacco nemiche, il livello della loro aggressione e stabilisce i movimenti del giocatore.

Il gioco può essere suddiviso in vari livelli, di cui si può specificare la durata e tipologia, compreso, se si vuole, uno schermo bonus fisso alla fine di ognuno.

Per aggiungere atmosfera, si possono creare opportuni effetti sonori utilizzando l'opzione 'Edit Sound Effects'.

Questo generatore di suoni è simile a un banco di mixaggio in miniatura e consente di generare fino a

Questo è uno dei migliori programmi mai usciti per 64. I giochi dimostrativi, da soli, varrebbero il suo prezzo ma questo programma vi dà la possibilità di costruirvi i giochi che volete. C'è un eccellente generatore di sprite e funzioni grafiche difficili da trovare persino nei pacchetti grafici dedicati! Tanto per gradire, c'è anche un eccezionale mixer per gli effetti speciali. E' così irresistibile che sfido chiunque a non farsi prendere totalmente non appena ci mette sopra le mani. La sua bellezza sta nel fatto che permette letteralmente a TUTTI di realizzare furiosi scontri di altissima qualità, e di quasi infinita varietà. Ma la cosa veramente incredibile è che quando credete di aver esaurito tutte le sue risorse scoprite che può fare ancora qualche trucchetto: come la registrazione indipendente dei file. Con gente in grado di creare bei giochi, velocemente e facilmente, non dovremmo aspettare molto per vedere il primo Gioco Caldo, o addirittura Medaglia d'Oro, realizzato con SEUCK! Vero?

▲ *Il modo 'select block' mostra i diversi blocchi disponibili per creare la mappa a scorrimento.*

SEUCK *consente anche di giocare contemporaneamente in due.* ▼

▲ *Il culmine di* SEUCK: *lo stupendo generatore, editor e animatore di sprite...*

Che bella idea! OK, non è il primo ma, al momento, è il *game designer* (non per avventure) più esauriente e meglio realizzato. Non credevo che si potesse realizzare un gioco, anche semplice, così velocemente e facilmente. Tutto il pacchetto è realizzato con intelligenza ed è molto piacevole da usare. Lo *sprite designer*, da solo, è molto divertente e chiunque aspiri a diventare un nuovo Disney apprezzerà le funzioni di animazione. Non voglio dire che SEUCK piacerà a tutti: alcuni non avranno né il tempo, né la fantasia, né la propensione per mettersi a disegnare un gioco. E non illudetevi: per realizzare un gioco veramente bello ci vuole tempo. Ma se fantasticate di disegnare il "vostro" Gioco Caldo, SEUCK è quello che cercavate.

Questa volta la Sensible Software se ne è uscita con qualcosa di veramente speciale! Se avete tempo e pazienza, con SEUCK potete realizzare giochi veramente incredibili. I precedenti *game designer* erano falliti perché poco flessibili. SEUCK dà all'utente molto spazio all'interno del quale sviluppare le proprie idee: ci vorrà del tempo prima che qualcuno riesca a trovarne i limiti! Quello che sta dietro a questo lavoro ha del fenomenale, al punto che potete sedervi e iniziare a disegnare senza neanche leggere le istruzioni: noi abbiamo fatto così! Prima o poi dovete guardarle e quando lo farete vi saranno utili e esaurienti. La confezione contiene anche quattro giochi, tutti molto belli: in effetti sono meglio di alcuni giochi a prezzo pieno! The Shoot'Em Up Construction Kit **è una pietra miliare nella storia della programmazione.**

24 diversi effetti sonori modificando i cursori su schermo. Si possono alterare l'onda, l'attacco, la tonalità, la velocità e il tempo di ascesa e caduta per creare un'ampia gamma di suoni, da un debole gong a un rauco rumore bianco.

Come tocco finale si può scrivere lo schermo dei titoli e definirne dei cicli colore selezionando uno tra 23 schemi predeterminati. Si può anche riscrivere il set di caratteri per dare al gioco un'aspetto finale più raffinato.

Mano a mano che il lavoro procede e si aggiungono nuovi elementi, il gioco può essere testato e, se necessario, aggiustato. I giochi finiti si possono salvare su cassetta o su disco utilizzando le facilitazioni di *save* e si possono far girare come programmi indipendenti.

Per far vedere alcune delle sue capacità e dare all'utente qualcosa su cui far pratica, la confezione contiene quattro giochi dimostrativi: l'impertinente **Slap'n'Tickle**, una variante di un gioco dell'Imagine, **Outlaw**, un *clone* di **Gunsmoke**, **Transputer Man**, un simil-**Robotron** e **Celebrity Shoot'Em Up**, uno spara-tutto i cui sprite sono stati disegnati da molti nomi famosi del mondo elettronico.

Non c'è dubbio, **The Shoot' Em Up Construction Kit** è un 'eccellente programma: la Medaglia d'Oro se la merita veramente. Siccome però appartiene a un genere abbastanza anomalo crediamo che non sia giusto compararlo al software sul mercato e quindi non gli diamo la pagella. Come guida ci sono i tre giudizi, ma alla fine spetterà a voi decidere se avete voglia o no di realizzare il "vostro" gioco.

Volete fare una partitina a Slap 'n' Tickle*? Con* SEUCK *è gratis!* ▼

TEST

MANIAC MANSION

Activision, disco L.29.000, solo joystick. Per C64.

✔ L'originale avventura dinamica della Lucas Film crea un'atmosfera misteriosa

Gli abitanti di Maniac Mansion, in seguito alla caduta di un meteorite nel loro giardinetto, si comportano in modo alquanto strano. Al padrone di casa, il Dott. Fred, gli sono venute tendenze megalomani e ha giurato di impadronirsi del mondo: un ragazzo dopo l'altro.

Il giocatore veste i panni di Dave, un tipico ragazzino americano la cui confortevole esistenza è stata interrotta all'improvviso quando la sua ragazza, Sandy, è stata rapita dal diabolico Dottore. Questi vuole usarla per i suoi abietti esperimenti, il primo dei quali consiste nel risucchiarle il cervello!

Essendo un bravo ragazzo, Dave decide di fare una visita notturna alla magione e di salvare la sua amata, prima che le venga risucchiato il cervello.

Prima di iniziare, bisogna scegliere i due amici di Dave che lo accompagneranno nella missione. Ci sono sei amici, ognuno con proprie capacità e debolezze, che si scoprono solo con l'esperienza. Queste caratteristiche individuali, e il modo in cui verranno applicate al gioco, avranno un decisivo effetto sull'esito del gioco.

Scelti i due compagni, ci si avvicina alla casa. Si comanda un personaggio alla volta e si utilizzano i tasti funzione per passare da uno all'altro. Questo sistema di controllo individuale consente al gruppo di dividersi per esplorare la casa.

La finestra principale, a scorrimento orizzontale, mostra una visione laterale del personaggio attualmente selezionato. Al di sotto c'è uno schermo di testo per i messaggi che contiene una lista dei verbi d'azione e degli oggetti i dotazione al personaggio.

Si inseriscono i comandi utilizzando un cursore controllato dal joystick che va posizionato sul verbo richiesto (per es. *unlock*, apri), poi spostato nella finestra principale sull'oggetto desiderato (la porta) e infine (se necessario) sull'oggetto dell'inventario da usare (la chiave). Sullo schermo dei messaggi appare il testo *unlock door with key* (apri la porta con la chiave) e si esegue l'azione premendo il pulsante di fuoco. Per fortuna il *parser* è abbastanza intelligente da fornire le appropriate preposizioni per i verbi in lista. Spesso il personaggio dà dei consigli e lo schermo dei messaggi mostra le sue reazioni.

Alle volte l'azione viene interrotta con un inserto che mostra ciò che sta succedendo in un altra parte della casa: il Dottore che mugugna i suoi piani o un altro membro della casa che gironzola qui e là.

Per portare a termine la missione bisogna portare in salvo tutti i tre membri del gruppo più Sandy e disattivare il diabolico macchinario in cantina. Ci riuscirete o il Dottore si impadronirà del mondo?

▲ *Il paradiso di Rignall: una stanza piena di macchinette da bar!*

Anche il televisore nel salotto funziona! ▲

Il diabolico Dott. Fred si appresta a risucchiare la povera Sandy! ▼

...getting your pretty brains sucked out.

Game paused, press SPACE to continue.

Ultimamente, le buone avventure dinamiche scarseggiavano: quindi Maniac Mansion è doppiamente benvenuto. Lo scenario ricorda Rocky Horror Show e ti avvolge nella stessa atmosfera comica e sinistra. Durante l'avventura ci sono degli indizi, sia visivi che acustici, che vi aiuteranno: ma l'unico modo per progredire veramente è provare di tutto. C'è una buona interazione e c'è un sacco di cose da esplorare e da prendere. Il sistema di comando è facilissimo, e ciò rende ancor più facile farsi prendere dal gioco. Se siete un avventuriero con disc drive in cerca di divertimento, fate una tappa alla Maniac Mansion.

Se avete mai pensato che il genere delle avventure dinamiche stesse battendo la fiacca, date un'occhiata all'ultimo titolo della Lucasfilm e ripensateci. Maniac Mansion combina azione, indizi visivi, enigmi cerebrali e un gran senso dell'umorismo per creare una delle migliori avventure dinamiche che abbia mai visto. Il sistema di comando è incredibilmente facile e condurre i tre intrepidi esploratori per la magione misteriosa è molto divertente. Scovare nuove locazioni e nuovi oggetti è sempre gratificante ed è necessaria un po' di logica per progredire nel gioco. La interazione è strepitosa e rende gustosissima la azione di gioco. Anche se la grafica e il sonoro non infrangono nessuna barriera, entrambi funzionano molto bene nel creare un'atmosfera da film. Dovete assolutamente averlo: è un peccato che sia solo disponibile su disco.

▲ *Due membri della squadra di soccorso osservano parte della collezione di opere d'arte del Dott. Fred*

La confezione dell'ultimo gioco della Lucasfilm è a dir poco tetra ma il gioco non lo è per niente. Dopo una sequenza introduttiva abbastanza sinistra, l'azione si fa presto sostenuta. Maniac Mansion assomiglia molto a un fumetto interattivo tipo Scooby-Doo e mi è particolarmente piaciuto il modo in cui il gioco passa improvvisamente di scena in scena per mostrare il diabolico complotto del perfido Dottore. L'umorismo è ben sfruttato: leggete l'avviso sul reattore nucleare in cantina, dice: "Made in Chernobyl"! I personaggi sono piacevolmente animati e tutte le locazioni sono ben presentate, con molte chicche e effetti sonori: specialmente il disco gracchiante sul vecchio grammofono. L'insolito sistema di menù è facile da usare e progredire, all'inizio, è semplice: ma Maniac Mansion vi occuperà certamente per un bel po' di tempo. Tutti quelli che hanno tendenze avventurose e un disc drive dovrebbero comprarlo.

▼ *La tetra facciata della vecchia casa di* Maniac Mansion

PRESENTAZIONE 95%
Molto ben congegnato e superbamente implementato.

GRAFICA 80%
Grandi sprite in stile cartoni animati e fondali ben disegnati.

SONORO 79%
Non è straordinario, ma gli effetti contribuiscono a creare un'eccellente atmosfera.

APPETIBILITA' 93%
L'ottimo sistema di comando rende facile entrare nell'azione, che avvince fin dall'inizio.

LONGEVITA' 86%
Quando risolvete l'avventura potete rientrare nella casa con nuovi personaggi.

GLOBALE 93%
Un'avventura dinamica, originale e raffinata, da non perdere.

STREET HASSLE

Melbourne House. cassetta L.18.000. disco L.25.000. joystick o tastiera. per C64.

Non è facile essere un supereroe. Siete circondati dalla folla, attirate l'attenzione su di voi, e dovete respingere gli ammiratori. L'Uomo Mutanda, cioé Underwear Man (UM), è uno di questi: ma purtroppo prende le cose troppo seriamente e attacca chiunque gli si avvicini.

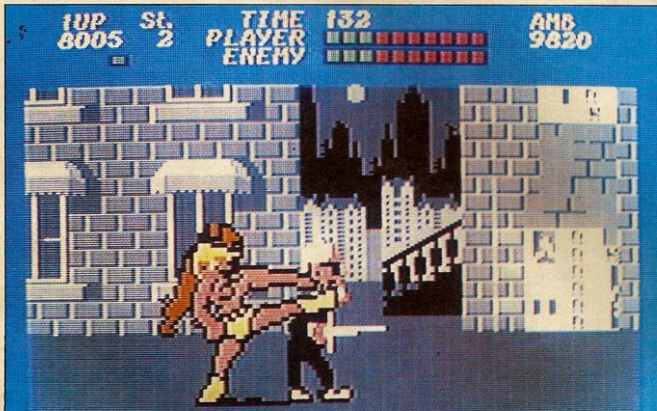
Splendente nei suoi stivali gialli, fascette ai polsi e capelli biondi con ciuffo alla Elvis, sullo sfondo della periferia 'a scorrimento' di Melbourne, UM affronta gli strani personaggi che la abitano.

Il giocatore comanda UM e deve combattere contro orde di grassoni, ciechi col bastone, vecchiette cariche di pacchi, gorilla giganti e cani rabbiosi che, all'inizio, attaccano separatamente e poi, nei livelli superiori, in gruppo.

UM non è proprio indifeso, ma ha a disposizione un'incredibile e divertente serie di mosse: dai semplici pugni e calci alle testate e alle panciate, può far roteare i suoi avversari sopra la testa e persino torcergli le orecchie! Ma le mosse non sono tutte immediatamente disponibili perché dipendono dal livello in cui ci si trova.

In cima allo schermo ci sono due barre. La prima simboleggia il livello di energia di UM, e rimane sempre sullo schermo, mentre la seconda appare solo quando si avvicina un avversario. Durante il combattimento le due barre diminuiscono a seconda di come si comportano le parti. Se UM perde tutta l'energia perde una delle sue tre vite e deve iniziare da capo.

Si può recuperare l'energia persa prendendo i cuori alati che un nano con l'impermeabile rilascia periodicamente. Ma bisogna fare attenzione perché, nei livelli più avanzati, questo personaggio, oltre ai cuori, rilascia anche delle bombe che UM deve velocemente buttar fuori dallo schermo se non vuole perdere un'altra vita.

▼ *Il nostro biondo e abbronzato eroe australiano mena colpi a destra e a manca nelle strade di Melbourne.*

▼ *Per evitare questi diabolici nemici dovete accarezzare il cane e menare la vecchia ... Ma chi è che scrive queste cose?*

Street Hassle non è niente di speciale. Ce ne sono in giro di picchia-duro ma nonostante ciò devo dire che mi ha subito accalappiato. Alcune delle mosse che il vostro eroe utilizza per far fuori gli avversari sono molto divertenti: vedere per credere. Forse segretamente anch'io sono un teppista ma mi è molto piaciuto picchiare tutti indistintamente, specialmente le vecchiette. Dubito che possa durare a lungo ma per il momento Street Hassle fa bene il suo dovere.

E' ancora il caso di un premio per il "più strano gioco del mese". E il vincitore è... beh lo sapete. Street Hassle è il più stravagante picchia-duro mai esistito: al punto di essere quasi ridicolo. E' un po' da malati mentali picchiare ciechi e vecchiette, ma deve soddisfare qualche basso istinto perché è molto divertente. La grafica e il sonoro non sono da strillare in copertina anche se i personaggi sono grandi e d'effetto. Qualche difficoltà nel controllo del personaggio. Se siete stufi di quelle educate schifezze orientali date un'occhiata a Street Hassle.

Sono sicuro che se i Monty Python dovessero fare un gioco elettronico lo farebbero simile a questo. Comandare UM nelle sue battaglie contro quella masnada di strampalati è molto divertente! La grafica, anche se un po' rigida, ha del carattere e l'animazione è perfetta. Le mosse di UM sono limitate ma alcune delle sue usanze sono veramente strambe, come la "strizzatina d'orec-chi" e lo "schiaccianoci". Le mosse variano di livello in livello rendendo più vario il gioco e, verso la fine, incontrerete alcuni sorprendenti rompiscatole cittadini. Street Hassle è un ironico picchia-duro: lo raccomando vivamente.

PRESENTAZIONE 82%
Molte opzioni e buona impaginazione dello schermo.

GRAFICA 77%
Personaggi in stile fumetto grandi e divertenti; bellissimi fondali.

SONORO 61%
Appropriati effetti sonori e buffo motivetto.

APPETIBILITA' 83%
La natura violenta del gioco è avvincente.

LONGEVITA' 67%
Ce n'è a sufficienza per tenere occupati i fanatici dei picchiaduro per un po'.

GLOBALE 80%
Un picchia-duro molto strano ma divertente.

THUNDERCATS

Elite, cassetta L.12.000/18.000, disco L.15.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, Amstrad.

Lion-o, Tygra, Panthro, Cheetara, Wilycat e Wilykit appartengono a una razza umanoide di gatti selvatici che sono stati costretti ad abbondonare il loro pianeta natale, Thundera, in seguito alla sua distruzione. Dopo aver vagato alla deriva sulla loro astronave, sono infine atterrati su un pianeta alieno, governato dal solito cattivo, Mumm-Ra, e dai suoi spregevoli scagnozzi, i Molemen. Subito dopo che i Thundercats hanno trovato riparo nella Tana del Gatto inizia il conflitto con Mumm-Ra.

In uno spericolato raid, i Mole-men hanno rapito Tygra, Panthro e Wilykit e hanno rubato l'Occhio di Thundera. Questo mistico gioiello conferisce potere alla Spada di Omens, che a sua volta dà potere ai Thundercats. Siccome la gemma era stata affidata a Lion-o, questi decide di penetrare nella fortezza di Mumm-Ra, il castello di Plun-Dar, riprendere l'Occhio e salvare i suoi amici.

Il giocatore veste i panni di Lion-o, il quale armato della sua spada deve superare 14 schermi a scorrimento orizzontale fino al castello di Plun-Dar. Durante questo pericoloso viaggio subisce l'attacco dei Molemen che, se lo toccano, gli fanno perdere una delle sue cinque vite. Per non fare una fine prematura, l'eroico felino deve anche saltare dei pozzi senza fondo.

Non avendo mai visto la serie televisiva, non so se Thundercats riesca ad afferrare l'atmosfera del cartone animato originario. Come videogioco è buono e ha un'inesplicabile capacità d'attrazione. L'azione di gioco è simile a un veloce e furioso Kung-Fu Master e arrivare all'ultimo livello richiede non poca pratica. La grafica è insolita e, anche se l'uso del colore è bizzarro, l'effetto complessivo è buono. C'è un eccitante motivetto dei titoli di Rob Hubbard e gli effetti sonori sono opportunamente forti. C'è solo un difetto in realtà: è possibile piazzarsi al terzo livello e beccarsi un sacco di punti senza fare niente. Thundercats non è un acquisto indispensabile ma, se vi piacciono i picchia-duro, questo è stimolante e impegnativo.

Ma non tutto è così ostile: disseminate per il paesaggio ci sono delle scatole di rifornimenti che, se rotte, danno pistole, spade o vite extra.

Per salvare i suoi amici Lion-o deve progredire di livello: superando il terzo livello salva Tygra, Panthro è tenuto prigioniero nell'ottavo e Wilykit è nel penultimo schermo. Quando Wilykit è salvo, entra in gioco Mumm-Ra stesso in un duello all'ultimo sangue. Se sconfiggerete il cattivo, l'Occhio di Thundera sarà salvo e i Thundercats potranno vivere in pace e armonia per il resto dei loro giorni. . .

I primi ad essere immortalati su computer sono stati i Transformers, The Gobots e i Masters of the Universe. Ora è la volta della simpatica banda di gatti. Il gioco è un semplice picchia-duro che ho trovato inizialmente abbastanza giocabile. Ma, mano a mano che facevo a pezzetti quelle orde senza fine di Molemen, mi annoiavo sempre di più. Credo che Thundercats piacerà agli amanti dei picchia-duro ma non agli altri.

PRESENTAZIONE 76%
Opzione restart, tabella dei massimi punteggi e piacevole impaginazione dello schermo.

GRAFICA 67%
Dubbia la qualità estetica con quell'insolito insieme di stili. Stupendo, anche se superfluo, lo scrolling parallattico.

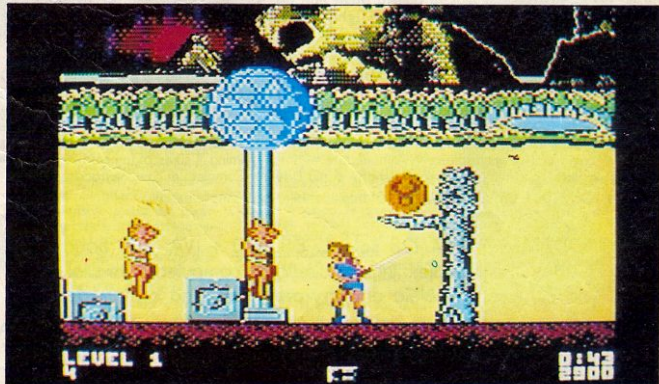
SONORO 79%
Bello il motivetto dei titoli di Hubbard ma alcuni effetti sono ruvidi e inadatti.

APPETIBILITA' 76%
Azione coinvolgente e accattivante fin dall'inizio.

LONGEVITA' 70%
14 livelli dovrebbero intrattenere a lungo gli appassionati del genere.

GLOBALE 74%
Non riesce ad afferrare l'essenza della serie TV ma è ugualmente divertente e piacevole.

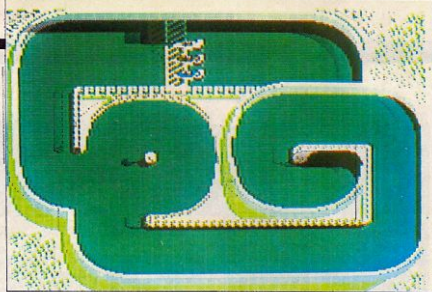
Un'altra serie di cartoni animati passa dal piccolo schermo al computer. In realtà sono solo i titoli che passano, mentre il contenuto rimane ben lontano. Ma Thundercats non è un completo fallimento: la grafica è uno strano miscuglio, pur non del tutto spiacevole, di immagini digitalizzate, fondali in stile fumetto e ampie aree di colori pieni. L'azione di gioco è semplice ma manca di precisione nel modo di controllo di Lion-o: non può correre e difendersi allo stesso tempo e non può girarsi a tambur battente. Se ci sono dei Molemen da entrambi i lati, mentre vi voltate per disfarvi del secondo, Lion-o gli sbatte addosso e viene stordito: è fastidioso perché riuscite a reagire in tempo ma non potete farci niente. Ciononostante Thundercats ha una irritante appetibilità e dovrebbe impegnarvi per una o due settimane.

▼ *La grafica digitalizzata arricchisce il "look" di* Thundercats.

SUPER SPRINT

Electric Dreams, cassetta L. 18000, disco L. 25000, solo joystick per C64.

Il popolare gioco di guida dell'Atari è finalmente arrivato anche sul Commodore grazie alla Electric Dreams.
All'inizio si sceglie se giocare in uno o due giocatori. Nel primo caso il guidatore corre contro due macchine 'radiocomandate' dal computer mentre nel secondo caso contro un avversario in carne e ossa, con l'opzione per una macchina in più radiocomandata.
Sono disponibili cinque circuiti, visti dall'alto, disseminati di ostacoli quali: trombe d'aria, macchie d'olio (che fanno perdere il controllo della macchina) e pozzanghere (che la fanno rallentare). Durante la corsa i giocatori devono usare rampe per saltare le interruzioni del circuito, superare cancelli in movimento e prendere scorciatoie per arrivare prima.
Entrare in collisione con le barriere laterali a bassa velocità arresta temporaneamente la macchina mentre se ci si schianta ad alta velocità bisogna prendere una macchina di ricambio, che arriva in volo portata da un elicottero.

A intervalli regolari appaiono dei bonus sotto forma di chiavi inglesi che vengono automaticamente raccolti se gli si passa sopra. Raccogliendone tre, si guadagna un elemento in più: super trazione, accelerazione turbo, velocità massima più elevata o punti bonus.
Se la macchina guidata dal computer arriva prima il gioco finisce altrimenti riappare lo schermo di selezione dei percorsi in cui, ogni percoso portato a termine, porta una bandierina coi colori del vincitore. Quando si sono completati tutti i quattro percorsi se ne carica un nuovo gruppo per continuare la competizione.

OK, la versione da bar è molto bella, ma questa conversione è veramente orrenda. Graficamente è bello: tutti i percorsi sono ben presentati e le macchine sono piccole ma ben fatte. I comandi rispondono un po' lentamente ma sono sopportabili. Dov'è quindi il problema? Basta una parola: bug. Ce ne sono a bizzeffe. Si possono far passare le macchine dalle rampe alla strada sottostante, i giocatori che non hanno raccolto neanche una chiave possono personalizzare la loro macchina e, a un certo punto, entrambe le macchine sono esplose, l'elicottero si è impiantato sopra il percorso e la macchina 'teleguidata', dimentica di tutto e di tutti, ha vinto la gara da sola. Se solo Super Sprint **fosse stato testato un po' meglio...**

PRESENTAZIONE 72%
Istruzioni chiare e concise con un'accurata presentazione su schermo.

GRAFICA 82%
Sprite delle macchine piccoli ma edeguati e alcuni percorsi ben rappresentati.

SONORO 31%
La stridula colonna sonora si ripete ogni dieci secondi e anche gli effetti sono trascurabili.

APPETIBILITA' 61%
E' facile entrare nel gioco ma i bug rovinano presto il divertimento.

LONGEVITA' 45%
Se riuscite a sopportare i bug l'opzione a due giocatori è divertente.

GLOBALE 58%
Una brutta conversione arcade, noiosa e inutile.

ICE HOCKEY

Databyte, disco L. 25.000 39.000, solo joystick. Per C64, IBM.

L'Hockey è uno sport duro e in America, a livello professionistico, è molto seguito. Un campionato impegnativo con la stagione regolare, playoff e coppa finale. **Ice Hockey** ripropone in modo reale le fasi fondamentali di una stagione con un costante aggiornamento dei risultati e dello score dei vari giocatori.
Durante **Ice Hockey** siete impegnati nella gestione di una squadra su tutti i fronti. Inizialmente siete il manager e dovete organizzare la preparazione al campionato. Quindi potete scegliere se fare delle partite di allenamento oppure iniziare la stagione vera e propria.
Il coach sceglie di volta in volta quale mandare in campo. La forza di ogni giocatore è determinata da alcuni fattori come l'esperienza, la capacità offensiva e difensiva. E' anche possibile comprare un giocatore dalle serie inferiori, sempre utilizzando i *punti trading*.

Come li odio questi giochi sportivi. Ogni volta che arrivano in redazione mi incollo al televisore nel tentativo di vincere qualcosa. Purtroppo sembra sempre di vedere l'Inter degli ultimi tempi: si hanno sempre pochi soldi (punti trading) per migliorare la squadra e quindi si continua a perdere. Se siete fortunati potete sempre sperare nella buona vena del computer e quindi avere un buon portiere e un ottimo allenatore. Comunque Ice Hockey **è affascinante per la gestione del campionato e la sfida alla conquista dello scudetto. Non sarebbe male se ci fosse un gioco simile sul calcio, forse riuscirei a vincere qualcosa con i nerazzurri.**

DL

Ice Hockey **è la migliore simulazione sul mercato di questo affascinante sport. La partita si svolge in modo simile a Two on Two con movimenti standard anche se il computer controlla più giocatori. Quando riuscirete a assemblare una buona squadra i buoni risultati non tarderanno ad arrivare riuscendo a sconfiggere le squadre più blasonate del campionato NHL da Edmonton a Calgary.**

▲ *Troppo affollata l'area di porta per riuscire a segnare.*

Prima di ogni partita avete uno schermo menù che vi consente di decidere la durata di un incontro (da 5 a 20 minuti), il numero dei giocatori (2 contro 2, 4 contro 4 o, come nella realtà, 6 contro 6), scegliere il colore della maglia e se lasciare il controllo del portiere e del coach al computer. Durante una partita infatti ad ogni disco fermo è possibile cambiare le linee di attacco e difesa e modificare la tattica di gioco.
Il ruolo del coach può anche essere gestito direttamente con il joystick.
La forza di una squadra può essere migliorata investendo i *punti trading* assegnati all'inizio di ogni stagione nel camp di allenamento e nello scambio dei giocatori. Inoltre è possibile modificare le linee di attacco e di difesa.
Ogni squadra è composta da tre linee di attacco (di tre uomini ciascuna) e tre di difesa (di due uomini).

Durante una partita controllate il centro mentre gli altri componenti sono guidati dal computer. Il portiere può essere controllato con un secondo joystick ma è consigliabile avere un *goalie* abile e gestito dal computer.
I compagni di squadra si muovono in base alla tattica impostata nello schermo dell'allenatore. Il gioco è abbastanza completo e prevede le penalizzazioni per colpi di bastone, ect e anche il fuori gioco che nell'hockey avviene quando un giocatore che attacca entra nella zona difensiva prima del disco. Mancano invece la liberazione vietata e i cambi volanti.
Il programma permette anche di limitarsi a svolgere il ruolo del direttore sportivo e lasciare al computer il compito di giocare le partite. Una comoda opzione che può essere utilizzata per verificare le variazioni tecniche e tattiche da portare alla squadra.

Se devo dire la verità sono riuscito a fare un paio di partite di straforo perché il gioco é prenotato fino a Natale. Comunque un'idea me la sono fatta e devo ammettere che é una delle migliori simulazioni sportive in circolazione. Anche se all'inizio la sensazione é di giocare da solo contro tutti, a poco a poco le prestazioni dei propri compagni migliorano e il gioco si fa più fluido. Alle volte sembra che gli avversari abbiano le ali ai piedi e i vostri giocatori delle sbarre di piombo nelle tasche ed é frustrante vederli saettare verso la vostra porta, ma una mazzata ben data risolve la situazione.

PRESENTAZIONE 61%
Le istruzioni non sono il massimo della chiarezza e il gioco ha un sistema di caricamento molto lungo.

GRAFICA 86%
Splendidi alcuni effetti e movimenti dei vari giocatori, portiere compreso.

SONORO 38 %
Solo il fischio dell'arbitro e un boato al momento del goal.

APPETIBILITA' 71%
Inizialmente i risultati si fanno desiderare e avrete una certa difficoltà nel muovere il vostro centro..

LONGEVITA' 81%
... ma se vi dimostrate un buon presidente, un arguto allenatore e un ottimo giocatore, i risultati vi gratificheranno.

GLOBALE 71%
Appassionate per la complessità della competizione un po' deludente per la giocabilità.

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
OLIVETTI PRODEST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

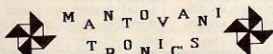
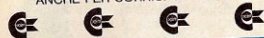
Commodore

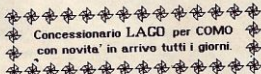
VIENI ANCHE TU NEL TUO COMMODORE "POINT"

B-M 84

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA ATARI
TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore
SI EFFETTUA LA VENDITA
ANCHE PER CORRISPONDENZA

MANTOVANI TRONICS
Via C.Plinio 11, 22100 COMO - Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

. . . e consegnando questo coupon riceverai un simpatico omaggio ! ! !

Alex

COMPUTER E GIOCHI

PALAZZO DEGLI OBLÒ

ATARI - COMMODORE
OLIVETTI - PRODEST - MSX
COMPATIBILE IBM
SOFTWARE - HARDWARE
ULTIME NOVITÀ SU DISCO E CASSETTA
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
ASSISTENZA E RIPARAZIONI COMMODORE

C.SO FRANCIA 333/4 - 10145 TORINO
TEL. 011/77.30.184

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/47940

SOFT MAIL

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

NEWEL S.r.l.

VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO
TEL. 32.34.92

NEGOZIO SPECIALIZZATO

AMIGA, HARDWARE-SOFTWARE

ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM
SINCLAIR

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO
"CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO

SUPERGAMES

VENDITA DI NOVITÀ HARDWARE O SOFTWARE E ACCESSORI

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU DISCO E CASSETTE

SOFT CENTER

VIA VITRUVIO 66
20124 MILANO
TELEF. 02/66.93.340

L'EQUILIBRIO TRA POTENZE

I sostenitori dell'Amiga e dell'Atari ST' sembrano i Guelfi e i Ghibellini dei nostri giorni. "E' meglio il mio", "No il mio", affermano, guardandosi in cagnesco, senza la benché minima obiettività. Nel tentativo di fare una analisi equilibrata della situazione dei 16-bit, ZZAP! torna indietro nel tempo e esamina i due computer, la loro storia, le loro capacità e dà la possibilità ai programmatori di entrambe le macchine di esprimere le loro opinioni.

COMMODORE AMIGA

Agli inizi del 1985 la Commodore comprò i diritti del progetto Amiga dall'ex-ingegnere dell'Atari Jay Miner, con gran dispiacere di Jack Tramiel, che aveva appena acquistato l'Atari (le battaglie legali sono ancora in corso).
Le voci dell'imminente uscita di un computer Atari a 16-bit costrinsero la Commodore a lanciare l'Amiga e, come per l'Atari ST, la prima serie fu messa in circolazione in fretta e furia, pur avendo un sistema operativo pieno di *bug* che caricava da disco.
Mentre l'Atari puntò alla fascia bassa del mercato, l'Amiga, dotato di una grafica incredibile e della capacità di lavorare in *multitasking* fu lanciato come un 'business computer giocattolo'.
L'opinione generale è che la Commodore sbagliò completamente il posizionamento e mentre l'Amiga si dibatteva nella terra di nessuno del 'serio amatore', l'Atari ST era impegnato a costruirsi un enorme seguito di pubblico e un'altrettanto grande base di software.
All'inizio, l'Amiga apparve col modello A1000, un vero e proprio computer 'serio', completo di monitor a colori da appoggiare sulla CPU, tastiera separata e mouse.
Le vendite non furono soddisfacenti e nell'autunno dell'86 fu deciso di lanciare il più compatto e considerevolmente più economico A500.
L'A500 fu il primo tentativo di affrontare l'Atari sul suo terreno: l'A500 ha infatti CPU, tastiera e disk drive contenuti in un solo elemento. Sfortunatamente la mancanza di un modulatore TV obbligava ad utilizzare un monitor.
L'Amiga usa un processore Motorola 68000 16/32 bit, con frequenza di *clock* di 7,14 MHz. Questa è una frequenza un filo più lenta di quella dell'ST, ma l'Amiga compensa il fatto con l'aggiunta di processori per il *multitasking* che si occupano della parte grafica, lasciando al processore il compito di far girare il grosso del programma.
Lo schermo ha quattro modi di risoluzione: 640x400, 640x200 e 320x400 a 16 colori (scelti tra una 'palette' di 4096 colori) e 320x300 a 32 colori. C'è inoltre un modo HAM ('Hold And Modify", ovvero tieni e modifica) che visualizza su schermo tutti i 4096 colori disponibili, benché funzioni solamente con pixel statici.
Dal punto di vista musicale, l'Amiga è eccellente. Ha quattro canali FM stereo con nove ottave ciascuno e incorpora un nuovissimo sintetizzatore di voce. L'A500 ha inoltre otto sprite hardware, un modo *scrolling* hardware e un processore Blitter per il trasferimento di dati ad alta velocità.
Il modello che presumibilmente sarà il più diffuso, l'A500, costa L. 950.000 + IVA e include mouse, modulatore TV esterno, alcuni giochi e dei dischetti vergini.

ATARI ST

Le prime notizie sull'ingresso dell'Atari nel mondo dei 16-bit risalgono all'estate dell'85 quando, in seguito alla presentazione dell'Amiga, Jack Tramiel annunciò la imminente uscita dell ST in diretta concorrenza con la nuova macchina della Commodore.
L'ST, secondo le voci, era sotto sviluppo anche prima che Tramiel acquistasse l'Atari, ma a parte i disegni dell'hardware interno, c'era poco e niente. Erano necessari un sistema operativo, una qualche forma di interfaccia utente e un BASIC.
Il sistema operativo incorporato è una versione del CPM/68K, ribattezzato TOS (Tramiel Operating System). Dalla Digital Research fu acquistato il Graphics Enviroment Manager (GEM) e il BASIC è stato precipitosamente acquistato da una società inglese specializzata nel 68000, la Metacomco, responsabile anche dell'Amiga DOS.

L'Atari aveva così fretta di lanciare il computer che nei modelli della prima serie era necessario caricare i 200 K del TOS da disco prima di poterlo usare. Le nuove serie hanno una versione 'ripulita' del TOS nella ROM.
I primi 520 ST apparvero in Italia verso la fine dell'85. Sfortunatamente per usarli ci voleva un altro drive e un monitor B/N o a colori, dato che non esisteva alcun modulatore TV. Ciò nonostante, la macchina cominciò da subito a vendere bene, grazie all'intensa campagna promozionale.
Da allora, la prima serie è stata superata dal modello STM con modulatore TV, dall STFM con modulatore e disk drive incorporato e dal 1040 ST con un mega di memoria. Recentemente l'Atari ha presentato due nuovi modelli di super ST, completi di Blitter e memorie da 2 e 4 mega.
Tutte le versioni utilizzano un processore Motorola 68000 a 16/32-bit, che gira ad una frequenza di 8 MHz (leggermente più veloce dell'Amiga). Lo schermo ha tre modi di risoluzione: 640x400 pixel, che funziona col solo monitor monocromatico; 640x200 con quattro colori su schermo e il modo normale per i 'giochi' di 320x200 pixel con 16 colori. Tutte le selezioni dei colori vengono fatte da una 'palette' interna di 512 colori.
Recentemente l'Atari ha annunciato i piani per una nuova superaggiunta basata sul Transputer Inmos 800, un processore che trasforma l'ST in un mini-computer incredibilmente veloce. Un Blitter a 32-bit si occupa della grafica, potendo utilizzare fino a 16 milioni di colori (!!!) alla risoluzione più bassa di 512x480 pixel. Roba da leccarsi i baffi, ma dovremo aspettare fino al giugno 1988.
Musicalmente l'ST è un po' limitato, visto che usa lo stesso processore sonoro dello Spectrum 128 e dell'Amstrad CPC. Ci sono tre canali separati con otto ottave e un canale separato per il rumore bianco. Ad ogni modo, la presenza di porte MIDI (Musical Instrument Digital Interface) consente l'ac-cesso diretto a qualunque sintetizzatore compatibile con lo standard MIDI. In commercio vi sono molti programmi MIDI e l'Atari è usato anche da molti musicisti professionisti.
Il prezzo è uno dei punti di forza dell'Atari. Un sistema 520 STFM 'chiavi in mano', costa L.750.000 + IVA . Un 1040 STF con un drive da 1 Mb costa invece L.920.000 + IVA.

COSA DICONO I PROGRAMMATORI...

Per presentare un rapporto equilibrato (almeno queste sono le intenzioni) su entrambi i computer, ZZAP! ha intervistato diversi programmatori che lavorano da tempo sia sull'Atari ST che sull'Amiga.
Il primo agnello sacrificale è stato **John Darnell**, programmatore di **Dragon's Lair**, **Escape from Singe's Castle** e **Starpaws**, che sta lavorando sull'Amiga da un paio di mesi.

Egli ha una pessima opinione del modo in cui è stato condotto il *marketing* dell'Amiga. "La Commodore l'ha venduto male", esclama John. "Tutta la faccenda ricorda la guerra tra 64 e Spectrum di qualche anno fa. Il 64 era chiaramente il più potente tra i due, ma mentre la Commodore cercava di venderlo come un potenziale 'business computer', la Sinclair se la spassava vendendo lo Spectrum ai consumatori e creando una solida base di software e di utenti.
"Non c'è dubbio che l'Amiga sia una macchina più potente: è assolutamente incredibile e ci vorranno anni prima di scalfire la superficie della sua reale potenza. L'ST è un buon computer, ma non ha lo stesso potenziale.
"Il punto sta nel prezzo. Pinco Pallino entra in un negozio di computer e vede entrambi le macchine. Entrambi sono targate 16-bit, ma l'ST ha un cartellino con su scritto £ 299. La sua scelta è ovvia. Principalmente l'Amiga non è stato venduto come si doveva. Questo non vuol assolutamente dire che sarà un fiasco, perché è un'ottima macchina."
Le sue lagnanze non riguardano soltanto il *marketing* : "La Commodore non sembra sostenere molto l'Amiga. Hanno speso milioni di dollari per sviluppare un sistema operativo che non serve a nessuno e che è ancora pieno di *bugs*. C'è una rivista americana, **Byte**, che gestisce la rete 'Bits' (simile alla Lasernet, ndr) nella quale tutti passano il loro tempo a parlare dei *bugs* del sistema operativo dell'Amiga! Se si va via OS, si perde il 20% del tempo di elaborazione, quindi si deve evitarlo. Se vuoi imparare come usare la macchina, devi spendere altre 250 mila lire circa e comprare l'equivalente della guida per il programmatore del 64 e poi leggerlo almeno due volte! Sono stato alla fiera Commodore e a quelli dello stand Amiga ho detto che non volevo il sistema operativo. Mi hanno guardato come fossi un eretico!"
Abbiamo poi parlato con Peter Johnson, autore di **Arkanoid** per ST, il quale sta attualmente lavorando alle versioni per Amiga e ST di **Wizball**.
"La potenza dell'ST sta unicamente nel 68000", dice. "E' un po' come lo Spectrum, dove tutto doveva essere fatto via CPU. Ciò significa che la maggior parte dei giochi per l'ST saranno più lenti degli stessi giochi su Amiga. L'handicap principale dell'ST è il *layout* dello schermo che rende difficile ottenere lo *scrolling*. Devi salvare in memoria grossi pezzi di grafica e manipolarli prima di poterli stampare su schermo e ciò porta via un mucchio di memoria e di tempo di elaborazione. Puoi barare, naturalmente, limitando il numero di colori o riducendo il numero di sprite (software) e rimpicciolendo l'area di gioco. Il processore sonoro non è gran che, ma un modo per aggirarlo è avere un'uscita MIDI cosicché chi dispone di un sintetizzatore MIDI possa ascoltare la musica in quel modo. In **Arkanoid** questo è possibile.
"In futuro verranno sviluppate certamente nuove tecniche, ma la mancanza di hardware interno nell'ST significa che non c'è niente con cui fare dei trucchi, come fare il *multiplexing* degli sprite o il mettere degli sprite sul bordo."
Andy Onions e **Ian Oliver** della Realtime Software, programmatori di **Starglider** e dell'imminente **Carrier Command** della Rainbird, sono d'accordo con Peter.
"Innanzitutto bisogna capire che l'ST è molto più economico e semplice. La macchina ti assiste poco quando devi scrivere un gioco: è soltanto un grosso schermo.
"Anche la creazione di sprite e cose simili si riduce puramente alla potenza del processore. Per risparmiare tempo di elaborazione, noi ci indirizziamo direttamente all'hardware, ignorando il sistema operativo. L'OS dell'ST è sconfinato, ma funziona. Abbastanza stranamente la maggior parte delle case di software lasciano in funzione il sistema operativo. . .
"L'Amiga è tutto il contrario: lavora per te. Tecnicamente l'ST non ha vantaggi rispetto all'Amiga: con la possibile eccezione del disk drive e di una frequenza appena più veloce. Ma alla fine dei conti, il valore della macchina è proporzionale al suo prezzo. Se l'Amiga avesse lo stesso prezzo dell'ST, nessuno comprerebbe più un ST. L'A500 è uno stupendo computer, ma col prezzo sbagliato. Oggi si può comprare un ST allo stesso prezzo di uno Spectrum+3. Nessuna

persona sana di mente comprerebbe un nuovo computer a 8-bit al giorno d'oggi, e poi il + è supercaro. Non sappiamo come l'Atari riesca a farlo. Ma a quel prezzo è un vero affare.

"Il problema principale con l'Amiga è la base di software: i giochi sono tutt'ora costosi e ci vorrà del tempo per incrementare il numero di utenti. Quello che costa è il tempo di sviluppo. Potremmo mettere in commercio dei giochi economici in tre settimane, ma sarebbero una schifezza. Anche se abbiamo già visto in circolazione dei giochi schifosi a prezzo pieno per l'ST. Il prezzo dei giochi ha una grossa influenza sulle vendite della macchina. L'Amiga potrebbe finire nella stessa trappola in cui era cascato il 64 quando venne introdotto. L'hardware era costoso e il prezzo del software seguiva a ruota. Poi il prezzo del 64 scese, ma quello del software no. La stessa cosa potrebbe succedere con l'Amiga."

Andrew Braybrook della Graftgold è un fanatico dell'Amiga e si è buttato sull'argomento dicendo: "Mi dà fastidio sentir dire che l'Amiga e l'ST sono simili. L'Amiga ha un mucchio di capacità speciali mentre l'ST ha ben poco oltre al processore. L'ST ha la possibilità dell'aggiunta di un Blitter, ma fino a che non ce l'hanno tutti non puoi usarlo per scriverci giochi.

"Scrivere giochi è tutta un'altra cosa. L'ST è in effetti 'vuoto' e sei tu che devi riempirlo, mentre con l'Amiga puoi scrivere nei processori speciali incorporati. Devi però obbedire alle regole del sistema operativo, il che comporta il farsi la strada tra i costosi manuali.

"Il problema maggiore è il tempo: ci sono volute circa 1400 ore uomo per scrivere **Morpheus**, che occupa soltanto 64K. Quanto tempo ci vorrà per utilizzare tutto lo spazio di un mezzo mega? Devi essere in più di uno per scrivere un gioco ed usare delle *utilities*. Non puoi fare la grafica in esadecimali, quindi anche il software di sviluppo è importante.

"Attualmente i giochi Amiga sono conversioni dall'ST, ma oggi nessuno dei due computer è spinto ai suoi limiti estremi. I giochi non sono rifiniti come dovrebbero e i proprietari di un'Amiga sono degli snob: non gli piace vedere il loro computer fare cose che anche gli altri possono fare! Entrambi i computer dovrebbero essere comparabili fino circa alla fine del 1989, dopo di che la migliore grafica dell'Amiga dovrebbe prestarsi ad ottime conversioni arcade mentre l'ST potrebbe essere usato per giochi che richiedono molti calcoli. L'Amiga sarà un computer di qualità arcade e l'ST più un computer per chi gioca giochi 'seri'.

"Sono felice che esistano entrambi i computer. Non voglio che nessuna dei due sparisca. C'è molta concorrenza così e ciò serve di stimolo ai programmatori."

Infine, abbiamo parlato con **Steve Bak**, il cui notevole lavoro su computer a 16-bit comprende **Goldrunner**, **Jupiter Probe**, **Karate Kid II** e **Battleships**. Egli ammette che "il sistema operativo dell'Amiga è pessimo. La prima cosa che faccio quando lavoro su una delle due macchine è distruggere completamente l'OS, cosicché non interferisca mai col programma che gli ho inserito. In questo modo posso risparmiare 80K sull'ST e 100K sull'Amiga.

"Posso capire benissimo la discussione che li circonda. Voglio dire, chi spende 800 mila/un milione di lire per poi ammettere che il proprio computer è una schifezza? Non sono d'accordo comunque sull'analogia C64/Spectrum, un confronto migliore sarebbe tra il 64 e l'Amstrad.

"Sono certo che l'ST avrà più successo alla distanza. L'Atari sostiene il suo computer. Il *boss* dell'Atari sa in che direzione andare e lo stesso dicasi del suo *staff*: il supporto tecnico è eccezionale. Sfortunatamente non si può dire lo stesso della Commodore: insistono tutt'ora sul fatto che l'Amiga sia principalmente un 'business computer' e stanno scoraggiando la produzione di giochi. Ho telefonato alla Commodore per chiedere un kit di sviluppo per l'Amiga. Lavoravo per la Microdeal al tempo e mi hanno risposto così, cito testualmente: *'se avete dei giochi nel vostro catalogo non vi invieremo un kit di sviluppo'.* "

"Dal punto di vista della programmazione l'Atari è più veloce dell'Amiga. L'assembler della Metacomco gira circa il 50% più veloce sull'ST, grazie alla frequenza di clock : il complicato sistema operativo dell'Amiga lo rallenta.

L'Amiga ha il Blitter, ma non è così stupefacente come la Commodore vorrebbe farci credere. Quando gira il Blitter, non si può usare il processore principale, e serve solo a spostare grossi oggetti, invece di, diciamo, piccoli pezzi di grafica per lo *scrolling*.

"Ci sono altre cose come il parlato. L'Amiga lo tratta meglio, ma a spese della memoria. I 40 secondi di parlato in **Goldrunner** occupano 140K sull'Amiga, ma solo 46K sull'ST.

"Un grosso svantaggio dell'ST è il disk drive a singola faccia. Il drive dell'Amiga è a doppia faccia cosicché si può mettere il doppio dei dati su un disco, come abbiamo fatto per **Karate Kid II**, che aveva otto fondali invece di quattro. E' anche più economico poiché si risparmia il costo di un secondo disco.

"Senza dubbio, l'Amiga è il miglior computer per creare giochi (benché la Commodore voglia farci credere il contrario), ma io considero ciascuna macchina globalmente. Non mi interessa molto il loro valore, ma solo quello che posso vendere come disegnatore di giochi. In quel caso, vince l'ST. Il software dell'ST vende quattro volte tanto quello dell'Amiga al momento. Puoi comprare un Atari STFM ad un prezzo inferiore a quello di un 64 con disk drive e il 1040 ST ha più o meno lo stesso prezzo dell'Amiga. Alla fine, la differenza più importante è il costo."

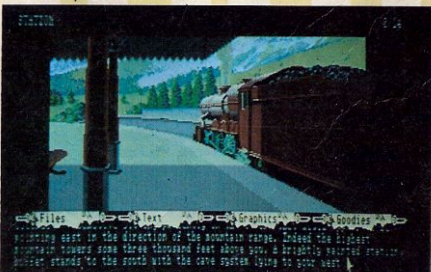
In questo articolo abbiamo cercato di restare obiettivi, pur presentando i vantaggi e gli svantaggi di ciascuna macchina. I programmatori con cui abbiamo parlato ci hanno dato la loro opinione e benché alcuni lettori possano non essere d'accordo questo articolo non è stato fatto per scatenare un dibattito.

IN ARRIVO SUI VOSTRI SCHERMI A 16-BIT

RAINBIRD

I programmatori della Realtime Software, autori di **Starstrike** e **Starglider**, stanno attualmente lavorando a **Carrier Command**, un simulatore di combattimento per Atari ST e Amiga.
Il giocatore è al comando di una futuristica portaerei, equipaggiata con quattro caccia e quattro carrarmati, e deve conquistare un arcipelago formato da circa 64 isole. Il nemico, controllato dal computer, ha gli stessi armamenti, quindi è necessario usare abilità, destrezza manuale e strategia per portare a termine la missione.
Nel gioco figura della grafica piena in 3D che si muove fluidamente ad una velocità incredibile. **Carrier Command** sarà disponibile per la fine dell'anno sia per ST che per Amiga.
Dopo sette anni di programmazione, il designer americano Ezra Sidrah sta dando gli ultimi ritocchi al gioco epico **Universal Military Simulator**, che è potenzialmente la più grande invenzione nel campo dei *war games*.
UMS è un kit di costruzione di simulazioni di guerra che consente al giocatore di mettere in campo un esercito di sua costruzione contro qualunque altro esercito nemico (da una banda di selvaggi armati di lancie alle più moderne forze della NATO). Il campo di battaglia viene visualizzato come un paesaggio a griglia tridimensionale e contiene diverse caratteristiche topografiche, facilmente ridisegnabili per rappresentare qualunque area del mondo. Ci sono inoltre opzioni per aggiungere città, foreste, deserti e fiumi, un tocco in più di realismo. Il potenziale per creare battaglie è incredibile, con possibilità quasi infinite. Volendo, potrete far scontrare una Panzerdivision contro l'intero esercito romano, su un campo di battaglia del Brasile!
Gli eserciti sono rappresentati da icone ed etichette e lo svolgimento della battaglia viene condotto utilizzando una completa serie di menù. Lo spessore di gioco è fenomenale, con fatti e cifre su quasi qualunque aspetto del gioco.
UMS è già disponibile per Atari ST, e in dicembre dovrebbe essere pronta la versione per Amiga.
Jinxter è il nuovo titolo della Magnetic Scroll, il terzo dopo **The Pawn** e **Guild of Thieves**. Ambientata nell'Aquitania dei giorni nostri (un paese ai confini di Kerovnia), la storia si basa sulle peripezie del giocatore alla ricerca dei setti pezzi di un braccialetto magico che proteggeva il paese dalla sfortuna: il giocatore deve recuperare i sette amuleti. Come i suoi predecessori, **Jinxter** contiene molti enigmi, conditi con una buona dose di ironia. La grafica è di ottima qualità come già i precedenti titoli della Magnetic Scrolls e il *parser* è stato migliorato ancora. Gli avventurieri a 16-bit saranno quindi felici di sapere che il gioco è disponibile sia per ST che per Amiga.
Il duo della Solid Software, Sandy White e Angela Sutherland (le due autrici di **Ant Attack** e **Zombie Zombie**) stanno dando gli ultimi tocchi a **Dick Special: The Search For Spook**, dopo due anni di programmazione.
Nel gioco vi sono fondali disegnati in stile cartoni animati e un personaggio completamente animato in grado di eseguire diversi movimenti in modo fluido e convincente. Come suggerisce il titolo, l'azione segue le peripezie di Dick alla ricerca del suo cane Spook, che è stato rapito alla vigilia del "Mr. Doggiverse Show". Dick esplora le stanze dell'hotel dove si tiene lo spettacolo, cercando di evitare tutti gli ostacoli e i pericoli che gli si parano davanti. **Dick Special** verrà prima distribuito in versione Amiga e in seguito per Atari ST.
Il quarto titolo della Level 9 per l'etichetta Rainbird è **Time and Magik**, un'altra 'raccolta' dei loro primi giochi a 8-bit, **Lords of Time**, **Red Moon** e **Prince of Magik**. Ciascuna avventura è accompagnata da grafica digitalizzata di qualità (nello stesso stile simil-impressionista di **Knight Orc**) e da un parser migliore. Una raccolta che rappresenta un buon affare, disponibile per entrambi i computer.

Dick Special deve superare strani ostacoli alla ricerca di Spook

▲ ***Carrier Command** della Realtime ha una rapidissima azione di gioco in 3D pieno*

*In **Jinxter**, ci sono le solite stupende immagini della Magnetic Scrolls*

*Le immagini di **Time and Magik** sono digitalizzate da disegni originali*

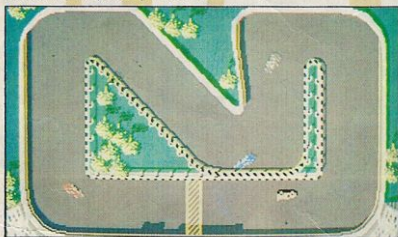
OCEAN

Wizball, l'ottimo spara-raccogli-e-fuggi della Sensible Software sarà tra poco disponibile per Atari ST, grazie a Pete Johnson, già programmatore di **Arkanoid**.
L'azione di gioco è identica a quella della versione per 64, ma la grafica è migliore, con una più nitida risoluzione degli sprite e dei fondali e qualche grazioso effetto: il paesaggio scrolla fluidamente in parallasse e le icone delle 'modalità' ruotano quando vengono attivate. E' previsto anche un **Wizball** per Amiga, ma non sarà finito prima dell'anno prossimo.
L'altro titolo della Ocean è attualmente in produzione. Ci sta lavorando Stoo Fotheringham della Denton Design. **Eco** è un originale gioco a icone che segue l'evoluzione del giocatore da insetto ad una forma di vita evoluta, passando per i 40 milioni di combinazioni di specie possibili.
Ciascuna creatura è animata usando la rappresentazione grafica detta per profili o 'wire-frame' e i demo che abbiamo visto sono stupendi. Oltre alle normali situazioni di lotta tra specie, dei fattori esterni, quali pioggie radioattive (che alterano il DNA creando delle mutazioni genetiche), possono influenzare il gioco.
La versione per Amiga di **Eco** dovrebbe essere pronta per Natale.

▲ *Il bellissimo gioco della Sensible Software per 64 è stato convertito stupendamente per l'ST, con bellissimi colori e grafica*

▲ *L'insolito e originale gioco evolutivo della Ocean, **Eco**, ha una stupenda animazione vettoriale*

ELECTRIC DREAMS

Il famoso coin-op dell'Atari, **Super Sprint**, è la prima conversione della Electric Dreams. L'obiettivo è correre per una serie di circuiti fino al traguardo, evitando i pericoli e le altre automobili: siano esse controllate da un giocatore o dal computer.
Come si può vedere dalle foto, il gioco è più o meno identico alla versione da bar e incorpora tutte le caratteristiche dell'originale, compresa l'opzione a tre giocatori. Il gioco, in versione per ST, dovrebbe essere disponibile in dicembre.

▲ *I piloti dilettanti avranno da divertirsi con la versione per ST di **Super Sprint***

FIREBIRD

Bub e Bob, i due brontosauri sputa-bolle saranno di nuovo i protagonisti di quella che presumibilmente sarà la migliore versione su computer del gioco da bar **Bubble Bobble**.
Per coloro che non lo conoscono, **Bubble Bobble** narra le avventure di due brontosauri che attraversano 100 schermi pieni di pericoli d'ogni genere per affrontare il malvagio Skull Monsta.
L'azione di gioco è incredibilmente entusiasmante ed è quasi identica a quella dell'originale. Sfortunatamente non è prevista una versione

per Amiga, mentre i possessori di un ST potranno trovarlo tra breve. La Firebird è inoltre impegnata a convertire alcuni dei suoi titoli della serie Silver Range per l'Atari ST. **Thrust**, **Warhawk** e **I, Ball** sono ormai quasi finiti e usciranno per la nuova etichetta 'economica' per giochi a 16-bit della Firebird (in UK venduta a 10 sterline).
E' quasi imminente anche l'uscita della versione per ST dell'ormai quasi leggendario **Star Trek**. Dovrebbe uscire a Natale. Speriamo che sia questo Natale.

US GOLD

Non avendo nessuna intenzione di riposare sugli allori, la US Gold è pronta a ripetere l'incredibile successo di **Gauntlet** con il seguito, **Gauntlet II**.
Disponibile per diversi formati, **Gauntlet II** dovrebbe diventare un *best seller* nelle versioni per Amiga e ST. Si parla anche di fare la versione per 16-bit per quattro giocatori, utilizzando uno speciale adattatore per collegare due joystick extra tramite la porta d'espansione che c'è sul retro di ciascuna macchina.
Anche la Epyx ha un paio di giochi nella manica, in particolare **Impossible Mission II**, il tanto atteso seguito dello stupendo **Impossible Mission**. **IM II** sarà disponibile fra breve sia per Amiga che per ST e dovrebbe avere la stessa azione di gioco del primo. Attendiamo con impanzienza. . .
Infine, come già per le prime simulazioni sportive della Epyx, anche di **California Games** verrà fatta la versione per ST e Amiga.

▼ *I livelli avanzati di **Oids** sono un po' difficili: notate, ad esempio, i 23 missili a ricerca calorica!*

MIRRORSOFT

Tra breve sarà disponibile per ST **Oids** della FTL, una complessa variazione sul tema di **Gravitar** con sufficiente azione da soddisfare i più fanatici amanti degli spara-e-fuggi. Bisogna affrontare sei missioni di difficoltà crescente, ciascuna delle quali richiede che il giocatore sorvoli le superfici di una serie di pianeti infestati di alieni per salvare dei prigionieri.
Bisogna far fuori tutte le installazioni nemiche ed evitare la furiosa reazione nemica che consiste in missili a ricerca calorica e convertitori di gravità. Se viene colpita una prigione i prigionieri scappano e vengono salvati atterrando con l'astronave e consentendo ai fuggitivi di salire a bordo. Graficamente, **Oids** è molto bello e l'azione di gioco è super.
Il secondo gioco per ST della FTL è **Dungeon Master**, un RPG ambientato in un labirinto sotterraneo. L'azione è presentata in soggettiva 3D e il giocatore è alla guida di un banda di quattro personaggi. Il gioco prevede numerosi combattimenti tra i personaggi e i diversi abitanti del labirinto. La versione per ST è ancora all'inizio, ma ha già sollevato commenti positivi per la grafica.
Tra gli altri programmi della Mirrorsoft ci sono **Tetris**, un gioco di enigmi logici, **Mean Streak** e **Bermuda Project**, sia per 'ST che Amiga, **Strike Force Harrier** e **King of Chicago** per Amiga, e **Spitfire 40**, **Dejà Vu** e il titolo della Cinemaware, **Defender of the Crown**, per ST.

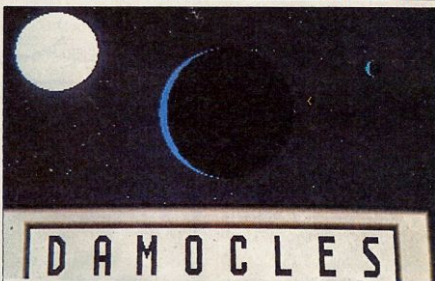
▲ *La bellissima grafica fa da ottimo complemento all'atmosfera dell'avventura/RPG della Mirrorsoft, **Dungeon Master***

ELECTRONIC ARTS

La conversione per ST del famoso **Marble Madness** è appena uscita, ma dalle prime impressioni sembra deludente: non è così giocabile come la versione per Amiga. Ad ogni modo decidete voi. Sempre dalla EA è disponibile **Bard's Tale**, un RPG graficamente molto bello, **Degas Elite**, probabilmente il miglior programma di grafica disponibile per ST e **Deluxe Paint**, probabilmente il miglior programma di grafica disponibile per Amiga.

▲ *Tra i titoli a 16-bit in arrivo dalla Electronic Arts c'è il grande gioco di ruolo **Bard's Tale**, completo di grafica di alta qualità*

NOVAGEN

Quando uscì per Atari XL e Commodore 64 verso la fine dell'85, **Mercenary** di Paul Woakes destò una certa impressione. Le voci di un seguito restarono semplicemente voci (**The Second City** era semplicemente una aggiunta) fino ad un paio di mesi fa, quando apparvero le prime immagini di **Damocles**. Benché ancora in produzione, **Damocles** ha alcune delle migliori immagini di pianeti, viste in soggettiva dalla cabina di comando dell'astronave.
Il gioco finito avrà, sembra, la stessa azione di gioco di **Mercenary**, ma stavolta è ambientato su diversi pianeti. I viaggi interplanetari hanno quindi molta importanza, come anche le normali operazioni di esplorazione e commercio. Il gioco consente inoltre al giocatore di caricare il suo status di fuga da **Mercenary** e cominciare la missione con gli armamenti che aveva su Targ.
La versione ST di **Damocles** sarà la prima ad uscire, mentre quelle per gli altri formati saranno disponibili nei primi dell'88.

▲ *In **Damocles** lo spazio non è l'ultima frontiera*

Zzap! "Gioco Caldo"

STAR TREK

Firebird, L.39.000, per Atari ST.

✔ **Dopo un anno d'attesa la USS Enterprise parte per il suo viaggio nella galassia**

Inizio trasmissione.
Direttiva del Comando della Flotta Stellare 12-QZ-63788
A: Capitano Kirk, U.S.S. Enterprise
Priorità Uno

"La regione di spazio vicina alla costellazione del Sagittario è interdetta alle astronavi della Federazione. Recentemente venti astronavi della Federazione entrate in quella che viene definita Zona Quarantena si sono ribellate agli ordini del Comando della Flotta Stellare per unirsi ai Klingon. Per evitare altri ammutinamenti il Comando della Flotta Stellare ha isolato quella regione di spazio inglobandola nella Sfera Klein, una barriera interstellare attraverso la quale non può passare nessuno oggetto materiale. La vostra missione è di scoprire la causa dell'ammutinamento e annullare i suoi effetti entro cinque anni. Se l'Enterprise riuscirà a portare a termine la missione entro cinque anni, la Sfera Klein verrà rimossa, altrimenti l'Enterprise rimarrà intrappolata per sempre al suo interno."

Diario del Capitano, data astrale 4107.6

"Come da ordine ricevuto dal comando della flotta interstellare l'Enterprise è entrata nella regione di spazio denominata Zona Quarantena. E' una zona creata dai Klingon, i quali hanno scoperto che un particolare isotopo di dilitio, il dilitio delta 6, che si trova solo su Dekian II, agisce come amplificatore telepatico. Quando è collegato ad una sorgente d'energia il dilitio 6 permette di inviare ordini telepatici agli esseri senzienti da distanze di diversi anni-luce."

Questo è lo scenario di **Star Trek: the Rebels Universe**. Fin dai primi passi si intuisce che questa mega produzione è curata nei minimi particolari: già dallo schermo di caricamento, la calda voce del mitico capitano e il tema musicale vi fanno rivivere l'atmosfera del famoso telefilm di fantascienza.

Questo splendiido gioco ha il fascino dell'avventura stellare in stile Elite, garantisce l'atmosfera un po' surreale dei migliori telefilm di Star Trek e in più vi regala il distintivo ufficiale dell'Enterprise, pronto da essere cucito sul vostro bomber o giubbotto. Il sistema di comando a finestre è ben pensato e anche se all'inizio appare complicato è in effetti facile da usare. E' solo questione di pratica. La vastità della Zona Quarantena e la difficoltà di mettere in pratica una delle strategie vincenti garantisce un divertimento prolungato nel tempo. La grafica è ben fatta e la musica e gli effetti sonori sono di prima qualità. Se avete un Atari ST e vi piacciono i giochi tipo Elite, non fatevelo scappare.

Lo schermo iniziale è diviso in una finestra primaria circondata da sette 'mini-finestre' secondarie. Nella primaria è visualizzato il ponte di comando dell'Enterprise, con ciascun membro dell'equipaggio schierato ai propri posti. Nelle sette finestre secondarie sono raffigurati i ritratti dei sette ufficiali che comanderete durante il gioco. Le mini-finestre consentono di accedere alle funzioni per cui quell'ufficiale è responsabile sulla Enterprise.

A loro volta queste 'finestre-ritratto' consentono, tramite punti di comando attivabili col mouse o il joystick, di accedere ad altri subschermi corrispondenti alle funzioni dell'ufficiale raffigurato. Tutte le mini-finestre degli ufficiali hanno punti di comando, tranne quelle di Scotty, McCoy e Uhura. Questi punti di comando variano a seconda dello schermo e includono ritratti di persone, oggetti e pannelli strumentali.

Questo sistema di comando è stato sviluppato da due vecchi volpo-

migliaia di pianeti da esplorare. I sistemi solari possono essere sotto il controllo della Federazione, dei Klingon o dei Romulani od essere Indipendenti. I pianeti sono di diverso tipo e ciascun tipo può avere effetti positivi o negativi sull'Enterprise. Vi sono in tutto 21 tipi di pianeti, dall'*Archive Complex* al *Weapons Dump*.
Per portare a termine la missione si può adottare una delle otto strategie vincenti possibili: catturare l'Ammiraglio dei Klingon, consegnare ai Comandanti ribelli un antidoto, distruggere Dekian II, distruggere il Psimitter dei Klingon, costruire un proprio Psimitter, ricattare l'Ammiraglio dei Klingon, interrompere le comunicazioni tra i Klingon e diffondere il virus della pace.
Ciascuna di queste strategie prevede un corso diverso del gioco e sta a voi decidere quale corso intraprendere.

ni come Steve Cain e Graham Kenny Everett, i due fondatori della Denton Design e creatori di **Shadowfire**. Specialista della programmazione è Mike Singleton, l'autore di **Lords of Midnight** e **Doomdark's Revenge**.
Un'equipe di grande prestigio che ha lavorato per più di 18 mesi per realizzare un gioco che occupa ben 510 K di memoria.
Per coloro che non sono dei cultori di Star Trek diamo qui di seguito i nomi dei membri dell'equipaggio e i loro compiti all'interno dell'astronave: il capitano Kirk è il comandante dell'Enterprise, il vulcaniano Spock è l'ufficiale scientifico, Sulu è l'ufficiale pilota, Scotty è il responsabile della sala macchine, Chekov è l'ufficiale addetto agli armamenti, McCoy è il medico di bordo e Uhura è l'ufficiale addetto alle comunicazioni.
Gli schermi secondari consentono di eseguire praticamente tutte le operazioni possibili all'interno del gioco, e cioé: salvare o caricare il gioco, conoscere il numero dei nemici distrutti e il tempo-gioco trascorso (Kirk); ottenere informazioni sui sistemi solari, i pianeti, i nemici e le condizioni della Enterprise (Spock); pilotare l'Enterprise nei viaggi interstellari e interplanetari (Sulu); ottenere informazioni sull'energia di propulsione (Scotty); ingaggiare battaglia con le astronavi nemiche (Chekov); ottenere informazioni sulle condizioni fisiche dell'equipaggio (McCoy) e ricevere messaggi via radio (Uhura). La Zona Quarantena contiene più di 1000 sistemi solari e

Dopo innumerevoli rinvii ecco finalmente Star Trek, The Rebel Universe. **Vedendo il gioco, è facile capire la ragione di questi rinvii. Questo gioco contiene talmente tanta roba che non ci meravigliamo che ci sia voluto così tanto tempo per realizzarlo. La struttura di gioco è stata studiata fin nei minimi particolari e lo si vede dalla fluidità e facilità con cui si riesce a controllare tutte le funzioni dell'Enterprise. Utilizzare sistema di comando Multivision è, una volta che si è fatta un po' di pratica, un gioco da ragazzi. Senza questo sistema probabilmente il gioco sarebbe stato troppo complicato da giocare e neanche il suo fascino avrebbe compensato la perdità di appetibilità.**
La grafica è ottima, tanto quanto gli effetti sonori e la musica. Ma la qualità di Star Trek, The Rebel Universe **sta nel realismo del gioco. Sembra proprio di essere sul ponte di comando dell'astronave e di rivivere le avventure del Capitano Kirk e del suo equipaggio. Se amate gli spara-e-fuggi non è un gioco per voi, ma se avete un ST e vi piacciono i giochi dove oltre all'abilità manuale si richiede un po' di intelligenza ed intuizione, allora correte subito a comprarlo. Questo è un gioco con Priorità Uno.**

BMV

PRESENTAZIONE 94%
L'eccellente sistema di comando Multivision consente di comandare tutte le complesse funzioni del gioco con estrema facilità.

GRAFICA 83%
Splendide immagini digitalizzate, ma poca animazione

SONORO 90 %
Alcuni buoni effetti e un abbandonate utilizzo di digitalizzazione vocale.

APPETIBILITA' 83%
Grazie al sistema di comando si entra subito nel vivo del gioco e una volta che avete iniziato ad esplorare la Zona Quarantena è difficile smettere: la curiosità è troppo forte.

LONGEVITA' 95%
Più di 1000 sistemi solari, migliaia di pianeti e otto diverse strategie vincenti garantiscono mesi e mesi di divertimento.

GLOBALE 90%
Un gioco che resterà negli annali dei computer giochi.

SPEEDKING ....
Con Microswitch
Anatomico, per una presa "naturale"
SPEEDKING
KONIX ©1985
.....Ti regala un gioco della GREMLIN
'THING' BOUNCES BACK
CBM 64/128
GREMLIN
Per i seguenti computer:
Commodore 64/128
Spectrum
MSX
Amstrad CPC
L. 29.000
konix
COMPUTER PRODUCTS
Distribuito da: LEADER Ditribuzione Via Mazzini,15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21 22 55

ANDIAMO AL CINEMAWARE

Benché la Cinemaware sia tra gli ultimi arrivati nel mondo del software, si è già conquistata una buona fama. I suoi tre giochi a 16-bit, Sinbad And The Throne Of The Falcon, Defender Of The Crown **e** SDI **sono stati accolti positivamente da tutta la critica e la versione per 64 di** DOTC **ha venduto nella sola Inghilterra più di 10.000 dischi! In che modo cercheranno di bissare il successo? Questo è quello che abbiamo chiesto al presidente della Cinemaware, Bob Jacob.**

La Cinemaware è entrata nel mondo del software con la versione per Amiga di **Defender Of The Crown**. L'incredibile grafica e gli stupendi suoni campionati hanno sopreso molti, e anche se il gioco era un po' facile da risolvere è improvvisamente diventato un metro di paragone per il futuro software per Amiga. Poco dopo è stata la volta di **Sinbad And The Throne Of The Falcon**, che benché non fosse altrettanto stupefacente dal punto di vista grafico, aveva maggiore spessore come gioco. E ora?

"Abbiamo quasi finito il nostro prossimo gioco," racconta Bob, "è un gioco di gangster che si chiama **King of Chicago**. Il prodotto finale avrà 20 effetti sonori campionati e 30 motivi diversi."

Essendo un gioco di gangster, sarà violento? "Ci rivolgiamo ad un pubblico adulto, quindi ci sarà del linguaggio esplicito, ma in realtà è roba leggera. Il guaio è che la gente va completamente fuori quando qualcuno nomina le parole sesso o violenza. Se ti guardi attorno, ti accorgi che tutto ha elementi sessuali: basta guardare la pubblicità. Questo mostra quanto immaturo sia il modo di pensare ai computer giochi: ci metti un pizzico di sesso e la gente va fuori!"

Il demo di **King of Chicago** che Bob ha portato con sé fa un'ottima impressione: ma i primi demo di due altri titoli previsti per la prossima primavera sono ancora meglio! Il primo è **Rocket Ranger**, "un gioco ispirato ai film avventurosi degli anni '40 con spie naziste, viaggi sulla luna e un eroe volante". Bob continua: "Il gioco è diviso in capitoli e ciascuno finisce con una situazione di *suspence*. Ci sono un mucchio di sequenze arcade e la musica. . . beh, vi lascierà a bocca aperta: è stata scirtta dal compositore dell'Or-chestra Sinfonica dell'Ore-gon!"

L'altro titolo previsto per la prossima primavera è **The Three Stoges**, un gioco su licenza basato sui vecchi personaggi dei film comici americani. "Ci sta lavorando il tipo che ha scritto il programma di navigazione dello Space Shuttle," dice Bob. "Il sonoro sarà incredibile, con oltre 900K di effetti digitalizzati: più di qualunque altro computer giocq. La grafica è un miscuglio di fotogrammi digitalizzati e di animazione computerizzata. Crediamo che sia il primo programma per computer che sfrutta veramente la licenza."

Pensi quindi che le licenze non hanno, in genere, sfruttato a pieno il loro potenziale?

▲ *I tre Stooges fanno a torte in faccia*

▲ ***Animazione digitalizzata da** The Three Stooges*

▲ *Rocket Ranger **in volo***

"Sì. Guarda **Laurel And Hardy**: è terribile, non ha niente a che vedere con i personaggi." E poi sempre sul tema delle licenze: "Il fatto è che in Inghilterra si crede di aver successo solo se ci sono 30 sprite sullo schermo. Quello che conta è il contenuto. Alla fine si riduce tutto ad una questione di tempo. In Inghilterra non è economicamente possibile lavorare con calma. In America dedichiamo almeno un anno ad un progetto. Abbiamo due artisti che ci lavorano per sei mesi, un uomo per la computer grafica, un programmatore e uno per il sonoro. Spendiamo volentieri per la gente di talento. . ."

Con tutta questa gente su un progetto, si sentono limitati dalle macchine con cui lavorano?

"E' più un limite di spazio su disco," ammette Bob. "Stiamo infatti sperimentando la potenzialità interattive delle memorie su disco ottico (CD) e con 600 Mb di memoria ce n'è di spazio! Stiamo cercando di espandere i nostri temi per attrarre le persone a cui piace l'esperienza interattiva. Vi sono due tipi di persone: una a cui piace farsi intrattenere e un'altra che vuole partecipare: quella è la persona che vogliamo conquistare."

Il fatto che state pensando di usare il CD, significa che abbandonerete i computer a 8-bit? "No," risponde con fermezza. "Attualmente stiamo convertendo **SDI** per il 64 e sta venendo veramente bene. Se pensavi che la grafica di **Defender Of The Crown** fosse buona, aspetta di vedere quella di **SDI**: farà sembrare da 'Spectrum' quella di **DOTC**. Abbiamo preso la versione originale per Atari ST e l'abbiamo completamente ridisegnata aggiungendoci sei nuove sequenze arcade. Anche l'azione di gioco è stata rifinita. Dopo sarà la volta di **Sinbad**. . ."

E in seguito verranno convertiti anche **Rocket Ranger** e **The Three Stoges**, mentre nell'estate dell'88 uscirà **Bushido**, un **Defender Of The Crown** di ambientazione giapponese che pare molto promettente. Sembra proprio che il genere interattivo abbia un grande futuro davanti a sé. . .

NATALE A 16 BIT

ZZAP! passa in rassegna i nuovi giochi per ST e Amiga

BARBARIAN

Palace Software, L. 39.000

Ecco di nuovo il controverso affetta-tutto della Palace Software. **Barbarian** ha due opzioni di gioco: un duello-addestramento a due giocatori e una missione nella quale il giocatore deve affrontare dieci avversari più uno Stregone per liberare la sua bella.
L'esperto audio della Palace, Richard Joseph, ha usato suoni campionati per creare un'incredibile atmosfera. Il sibilo dei fendenti ed il rumore metallico delle spade che si incrociano e i grugniti, le urla di dolore e i rantoli dei duellanti hanno un ruolo importante nell'economia del gioco. Sembra di ascoltare un film di Conan!
E' un peccato che non ci sia un'opzione addestramento ad un solo giocatore, dato che una volta salvata la principessa il gioco finisce proprio sul più bello! Comunque, l'azione è sempre divertente, grazie alle sequenze adrenaliniche di combattimento.
Una partita di **Barbarian** tira l'altra. Ha una stupenda giocabilità e un 'tocco' favoloso: ci si identifica proprio con il duellante. Insomma, è un gioco che offre un mucchio di divertimento sanguinolento e non dovreste perderlo.

GLOBALE 89%

RANARAMA

Hewson, L.39.000

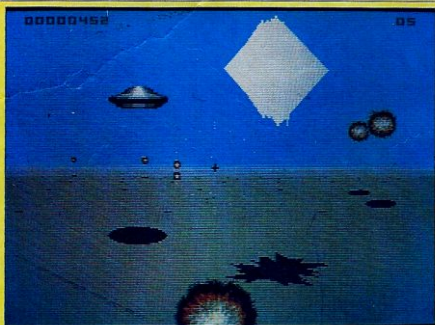
A questo incrocio tra **Paradroid** e **Gauntlet** hanno 'rifatto il trucco', rendendolo migliore graficamente e modificandone anche l'azione di gioco.
Il giocatore veste i panni di un apprendista stregone che saltella come un matto - anzi come una rana, visto che è proprio stato trasformato in un anfibio. Invece di aspettare l'arrivo di una principessa, decide di entrare in una sotterraneo e rubare le Rune del Potere lì nascoste, ma per farlo deve far fuori i 12 Stregoni che vi abitano. Portata a termine la missione ritornerà alla sua forma umana. . .
Il gioco è molto divertente e richiede riflessi pronti, ma anche strategia. Anche se è un po' caro, c'è abbastanza spessore da tenere occupati i fan di **Gauntlet** per un po'.

GLOBALE 79%

BACKLASH

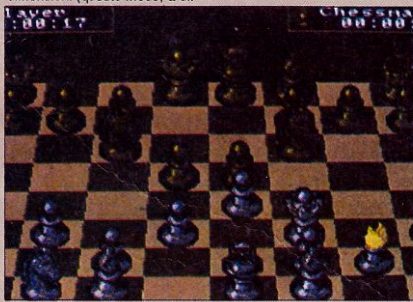
Novagen, L.39.000

Il gioco **Encounter** di Paul Woakes è stato pubblicato tre anni e mezzo fa ed è subito diventato un 'cult game'. Ora c'è un seguito a 16-bit che si intitola **Backlash**.
L'azione, in prima persona 3D, si svolge in un deserto alieno, dove degli strani aggressori volanti cercano di attaccare il vostro velivolo.
In alcune situazioni c'è così tanta roba da sparare, evitare e tenere d'oc-chio che ci sente sommersi.
L'effetto 3D è strabiliante, con oggetti dettagliatissimi che entrano ed escono dallo schermo a velocità impressionante.
L'azione di gioco richiede abilità estrema ed è facile farsi assorbire completamente dal gioco. Chi ha un Atari ST dovrebbe correre subito a comprarlo, mentre i proprietari di Amiga dovranno aspettare fino a Natale.

GLOBALE 92%

CHESSMASTER 2000

Electronic Arts, L.49.000

I programmi di scacchi sono vecchi quanto i computer stessi ed ora l'Electronic Arts ne propone uno con alcune varianti originali.
Il programma comprende tutte le funzioni 'standard' di un gioco di scacchi, tra cui dodici livelli di difficoltà più cinque ulteriori opzioni per modificare il gioco all'interno dei livelli, la possibilità di andare indietro di una mossa, di obbligare il computer a muovere e di definire il posizionamento dei pezzi. Ci sono inoltre diverse e insolite opzioni quali il parlato e due modi di visualizzazione: in 2 dimensioni stile 'giornale' o in 3 dimensioni (questo modo, a differenza di precedenti tentativi, funziona molto bene). Altre opzioni consentono al giocatore di cambiare i colori dei pezzi e della scacchiera, di caricare o salvare giochi iniziati e di visualizzare un falso foglio di lavoro elettronico 'nel caso ci giochiate in ufficio e arrivi il capo' (sigh!).
Chessmaster 2000 è un avversario tosto anche nei livelli bassi e la gran messe di opzioni e il parlato lo rendono divertente da giocare. Se cercate un gioco di scacchi per Amiga o ST, questo è senza dubbio quello da comprare.

GLOBALE 86%

THE KARATE KID Part II

Microdeal, L.49000

Karate Kid II è diviso in due parti: combattimenti e schermi bonus dove è richiesta forza e concentrazione. I movimenti sono sedici, selezionabili via joystick con o senza premere il pulsante di sparo. La grafica è molto incisiva soprattutto nella definizione degli sfondi mentre la dimensione dei due combattenti è contenuta. Questo comunque non toglie nulla alla splendida animazione. Particolarmente curati con immagini digitalizzate sono i due schermi di bonus che affrontate ogni due livelli. Dopo i primi quattro livelli si arriva alla prova finale che si svolge alle porte del castello del re Shohashi. Il combattimento è simile ai precedenti solo che bisogna fare attenzione ad un tamburo che appare nella parte superiore destra dello schermo. Non fatevi distrarre dal suo suono perchè potreste pentirvene.
Karate Kid II è per uno o due giocatori. In ambedue i casi ci sono gli schermi bonus ma se sfidate un amico in un duello diretto, non avrete il combattimento del castello.

GLOBALE 70%

THE SENTINEL

Firebird, L. 39.000

Accolto come uno dei più innovativi programmi mai scritti, **The Sentinel** è ora disponibile in versione a 16-bit. L'azione di gioco è identica alla versione originale per 8-bit, ma la grafica è leggermente più nitida e gira molto, ma molto, più veloce. C'è anche una nuova funzione 'aiuto' che consente di vedere il paesaggio dall'alto, cosicché il giocatore possa vedere esattamente dove si trova.
Quando ZZAP! lo recensì, pensammo che era in una categoria tutta sua, al di là dei voti. Lo stesso vale ora per la nuova versione...

TEST

ZIG ZAG

Mirrorsoft, cassetta L.12.000, disco L.15.000, solo joystick. Per C64.

✔ Strabiliante azione in 3D in quest'ultimo gioco di Tony Crowther: il suo migliore.

L'anno è il 2000 e qualcosa d.C. e il luogo è la Scuola di Aviazione Stellare della dodicesima dimensione. Un alunno affronta l'esame finale: volare attraverso la Matrice di Zog -uno sconcertante labirinto con trabocchetti, alieni e enigmi da risolvere-raccogliendo gli otto Cristalli che vi si trovano, entro il tempo stabilito di 144 minuti.

La Matrice di Zog si presenta come un paesaggio 3D a scorrimento multi-direzionale composto di lunghi passaggi, incroci e vari palazzi. La navicella del giocatore è vista da una posizione sopraelevata e si controlla con i normali comandi sinistra/destra, su/giù. Per curvare, però, bisogna rimbalzare sul prisma che si trova ad ogni incrocio. La navicella 'riflette' sulla faccia del prisma: colpendo una faccia diagonale la navicella gira di 90°, colpendo invece una faccia dritta (o il muro di un palazzo) il veicolo torna indietro.

Dopo aver ascoltato l'eccellente musichetta e ammirato per un po' lo straordinario schermo dei titoli ho finalmente iniziato a giocare. All'inizio l'ho odiato: il sistema di comando è veramente confuso. Ma una volta capito il giusto modo di comandare la navicella sono riuscito a giocare bene. Zig Zag, dal punto di vista tecnico, è senza dubbio un gioco eccellente. Il paesaggio scorre con fluidità e il modo in cui appaiono i muri è incredibile. Gli amanti degli spara-e-fuggi potrebbero non essere così entusiasti, ma vanta una lista impressionante di opzioni e c'è sufficiente spessore per intrattenere gli amanti dei labirinti e quelli delle mappe per secoli.

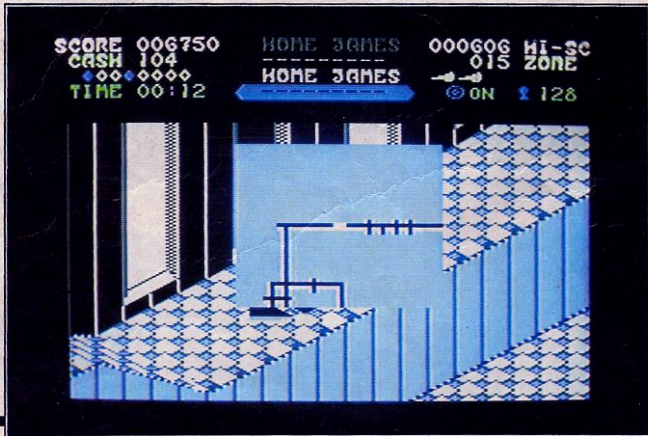
Bisogna scoprire come raggiungere le otto gemme: molte zone infatti sono accessibili solo da particolari strade, determinate dalle posizioni dei prismi.

Nei muri e sul pavimento ci sono anche dei piccoli interruttori che, quando vengono colpiti o sorvolati, fanno apparire o scomparire prismi e sezioni di muro. Ciò è alla base di molti enigmi: se apparentemente un prisma rinvia la navicella contro una parete insormontabile significa che quella parete deve scomparire.

A mano a mano che la missione continua, la navicella vienne attaccata da vari nemici: tra questi rane omicide saltellanti e piccoli alieni cubici. Entrare in collisione con loro porta alla perdita di una delle cinque navicelle del giocatore. Sparare agli aggressori fa vincere dei soldi che possono essere utilizzati per comperare accessori vari nei negozi che si trovano qui e là. Gli strumenti acquistabili variano in prezzo e utilizzo: dalla vista agli infrarossi o ai raggi X, a uno Scudo protettivo o a Missili distruttivi.

Dopo aver comperato alcuni di questi accessori il giocatore può

Stupendi paesaggi tridimensionali formano l'interno del labirinto ▼

▼ *Esplorando la Matrice di Zog alla ricerca degli otto cristalli*

Dopo una lunga sfilza di delusioni, Tony Crowther ritorna in perfetta forma con questo superbo Zig Zag. E' uno strano incrocio tra Zaxxon e un'avventura dinamica e vanta una grafica favolosa e un'azione di gioco molto coinvolgente. L'obiettivo sembra semplice ma raggiungerlo è un'impresa difficile e coinvolgente. Esplorare il paesaggio è piacevole e trovare le locazioni dei pulsanti e degli altri congegni è molto gratificante e ti spinge a continuare. La morbida scorrevolezza dei fondi dà molta intensità al gioco e il modo in cui le pareti appaiono e scompaiono è decisamente ingegnoso. Anche la stupenda musica e gli effetti sonori meritano di essere citati e lo schermo dei titoli è a dir poco strabiliante. Zig Zag è un programma estremamente raffinato e ben costruito che è stato realizzato con attenzione.

▲ *Uno dei pregi di Zig Zag è l'incredibile uso dei colori*

Questo è un gioco veramente divertente! Ti prende dal momento che svolti il primo angolo fino a quando perdi l'ultima vita. Ha lo stile più insolito che abbia mai visto: è uno spara-e-fuggi rompicapo ambientato in un labirinto. Il programma è molto raffinato, è scorrevole ed è arricchito da un'eccellente colonna sonora che, anche se un po' ripetitiva, mantiene un ritmo sostenuto. Forse l'elemento più carino è l'umorismo dello scenario che illustra così la ricompensa che vi spetterà per aver raccolto tutti i cristalli: "forse la 13a dimensione, incalcolabili ricchezze o un weekend per due a Bognor". Bel colpo Mirrorsoft!

andare a cercare gli otto cristalli, che deve trovare se vuole finire la missione.
La missione non va necessariamente affrontata come un rompicapo. Un'opzione nello schermo dei titoli consente al giocatore di scegliere di giocare un semplice spara-e-fuggi senza enigmi, cosicché alla navicella sia consentito di muoversi liberamente per l'intero territorio. Ma in questo modo non si può portare a termine la missione: è utile solo per farsi un piano della mappa.
Anche il sistema di comando può essere modificato da quello standard a quello più difficile di 'pilota'.

C'è di che sparare e far lavorare il cervello nell'ultimo gioco di labirinto di Tony Crowther, che è anche il suo migliore: Zig Zag! ▼

PRESENTAZIONE 95%
Numerose opzioni, possibilità di acquistare equipaggiamenti e stupendo schermo dei titoli.

GRAFICA 88%
Scrolling super-fluido, azione velocissima e titoli molto raffinati.

SONORO 90%
Eccellente colonna sonora nel gioco e nei titoli alternata ad effetti sonori di gran classe.

APPETIBILITA' 88%
E' difficile impadronirsi del sistema di comando ma una volta che iniziate a sparare e a comprare è MOLTO difficile smettere.

LONGEVITA' 90%
Una mappa estesissima piena di cose da cercare, conservare e distruggere.

GLOBALE 92%
Un gioco di azione e esplorazione insolito ma molto raffinato.

Anche se le avventure sembrano scarseggiare, non disperate. Verranno tempi migliori. Intanto seguite L'Arlecchino per i sentieri di Gnome Ranger **e scoprirete nuovi mondi.**

GNOME RANGER

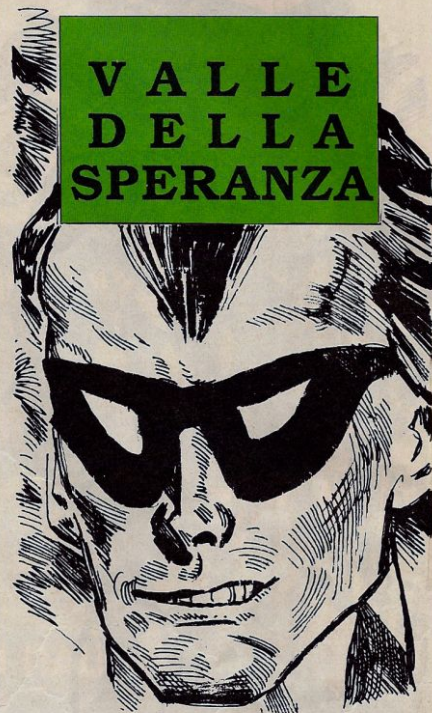
Level 9, cassetta o disco, L. n.c.

Una volta la Level 9 era una casa indipendente: produceva e distribuiva i suoi prodotti autonomamente.
Per loro un'avventura era un fiume di parole e di enigmi. Ne sono un esempio le loro indimenticabili avventure: **Snowball**, **Lords of Time** e **Adventure Quest**.
Ora nonostante il loro accordo di distribuzione con la Rainbird, che non hanno alcuna intenzione di mettere in discussione, hanno deciso di fare di nuovo da soli con il loro nuovo titolo, **Gnome Ranger**.
Ingrid Violet Bottomlow è una gnoma prepotente e attaccabrighe che viene bandita dalla sua famiglia ed esiliata nella foresta. L'obiettivo finale è di riportare Ingrid a casa sana e salva, risolvendo lungo la strada alcuni problemini.
Innanzitutto devo parlare della grafica: è molto bella, non proprio al livello di quella della Magnetic Scrolls, ma comunque un grosso miglioramento rispetto ai precedenti titoli della Level 9. Quello che è interessante è che le schermate grafiche si caricano separatamente dalla facciata 2 del disco, dimostrando così che tutta la memoria è stata usata per il testo, un metodo che gli Austin (i due programmatori, ndr) hanno utilizzato per tutta la loro carriera, lasciando per la grafica solo lo spazio che avanzava.
La quantità di testo che la Level 9 riesce a far stare dentro il 64 è sconvolgente. Schermi e schermi di testo che scorrono lentamente, descrivendo minuziosamente gli avvenimenti e le locazioni. Il parser è più che accettabile e ha la capacità di saper interpretare comandi quali TAKE ALL BUT THE BELL oppure CENTAUR, TELL ME ABOUT YOURSELF. Il giocatore può anche seguire - FOLLOW - un altro personaggio, trovare - FIND - un certo oggetto di cui si conosca l'esistenza nell'avventura o anche andare o correre - GO TO o RUN TO - ad una locazione particolare. Ci

sono infatti delle volte in cui Ingrid deve trovare un certo oggetto per placare o farsi amica una creatura, cosicché essa la aiuti.
La maggior parte dei personaggi è amichevole e abbastanza articolata sia nel conversare che nell'eseguire ordini. Possono fare piccoli lavoretti per Ingrid, mentre lei si dedica ai lavori più grossi, e venire a riferire quando hanno eseguito il loro compito.
L'avventura è divisa in tre parti, le quali devono essere risolte una alla volta nell'ordine dato.
E' possibile salvare/caricare singole posizioni su/da nastro, disco o RAM. C'è anche l'utile comando OOPS che consente di tornare indietro di una mossa, annullando qualunque sgradevole esito.
La grafica può essere completamente tolta oppure 'fatta salire' linea per linea con i tasti cursore. Il testo può essere conciso (*brief*) o prolisso (*verbose*) e il comando AGAIN ripete l'ultimo comando dato.
Gnome Ranger è un'avventura ben fatta e con un elevato livello di interattività. Le belle immagini si sommano allo scenario già creato dal testo e il parser sembra essere abbastanza 'intelligente' da capire molti comandi. L'unico difetto, ma ce ne doveva pur essere uno visto quello che c'è, è l'esasperante lentezza del gioco, che comunque non riesce a scalfirne la giocabilità.
Con **Gnome Ranger** la Level 9 passa immediatamente al terzo posto della mia classifica personale degli autori (cioè delle case produttrici) di avventure.

ATMOSFERA	89%
INTERAZIONE	87%
IMPEGNO	91%
GLOBALE	**87%**

Quelli di voi che sono infastiditi da problemini come superare il Balrog o dove trovare la spada, non temano, io vi guiderò. Venite con me nella. . .

VALLE DELLA SPERANZA

CASTLE OF TERROR: Date al vecchio una pinta e usate il piolo della scala come cuneo per la ruota.
DRACULA PART II: prima di entrare nella stanza di Dracula aspettate che se ne sia andato.
FRANKESTEIN PART III: Schiacciate la frutta rimanente in segmenti per dar da mangiare al leone.
GUILD OF THIEVES: La lampada è nel vostro sacco. Quelle sbarre di ferro non sono ciò che sembrano. Nella dispensa in cucina troverete del veleno per topi.
HOLLYWOOD HIJINX: L'accesso alla casa è giustizia poetica.
INFIDEL: La statua a nord dell'altare pesa quanto voi.
KNIGHT ORC: Data la bilancia al dragone, ppoi fate che si liberi degli umani. Solo allora potrete prendere il suo fumo.
LEATHER GODDESSES: Se Thorbast fa cadere la spadata, raccoglietela e dategliela.
SHADOWS OF MORDOR: Per passare il punto di controllo Orc ci vuole un permesso scritto.
SEABASE DELTA: Fate cadere la pillola sul tappetino per evitare che rimbalzi via.

KAYLETH

US GOLD/ADVENTURESOFT

"Perché a dispense?" ci ha chiesto un lettore. Bene, perché così magari viene la voglia di andare avanti da soli e se poi proprio non ce la si fa, si aspetta il prossimo mese per riprovarci ancora. Un gioco bisogna giocarlo, se no che gioco è? Se serve HELP, l'Arlecchino è qui per quello, ma non è molto meglio risolvere un'avventura con le proprie forze? Ad ogni modo, in questa seconda dispensa vi porterò sulla superficie del pianeta. Quindi, coloro che si sono sentiti abbandonati il mese scorso non perdano tempo. Buona lettura.

Alla fine della 1° dispensa vi ho lasciati a fare esperimenti con tre codici Azap, ROO, DHT e ELY. Portatevi all'ul-tima camera Azap per poter cominciare. Salendo al piano di sopra arriverete in un corridoio con un ascensore, vicino al quale troviamo un Pyxis. Dopo un breve esame venite a sapere che il Pyxis è una piccola scatola che può essere aperta (qui è raccomandabile un salvataggio su RAM). Ovviamente chi non è curioso? Ed ecco che dalla scatola viene fuori un paio di lenti che si espandono a contatto con l'aria e non è più possibile rimetterle dentro. Date il comando RAM LOAD e vi ritrovate di nuovo con la scatola chiusa, sapendo anche cosa contiene. Andando a ovest arriverete nel centro di selezione Zyron dove, se esaminate le ciabatte, scoprirete che sull'etichetta c'è scritto 'Rejects for DX'. A sud c'è una camera Azap con il logo 'DX' che, come indicano le ciabatte, sta ad indicare che è per gli scarti. Provare per credere.

Se siete ancora vivi, ritornate all'ascensore, entrate e guardate il pannello. I piani a cui si può andare sono indicati con le sigle G, M1 e M2. Quello che lampeggia - M1 - è il piano in cui siete.

Premete M2 e quando si ferma uscite dall'ascensore e vi troverete in un laboratorio: lì c'è Yagmok.

Provate a parlare col vecchio. Se vi ignora, può essere forse per quello che avete in mente, o meglio dentro la testa. Togliete la cartuccia e riprovate. Yagmok vi dice che forse ha la chiave del vostro problema e poi continua a parlare in lingua avanzata. Non fatevi prendere dal panico. Scrivete giù il testo e provate a decifrarlo. Pensate al fatto che l'ha chiamata avanzata. Forse intendeva dire di sostituire ciascuna lettera con la lettera che segue, cioè di avanzare di una lettera e metter quindi la T al posto della S e la L al posto della K. Provate, o se proprio siete dei pigri, leggete la frase seguente: SKIM THE SEA, FIND THE COAT, RIDE THE RING, THEN DOWN THE THROAT (screma il mare, trova il cappotto, cavalca la cosa e poi giù per la gola). Questo al momento non vi dice gran che, ma in seguito capirete. Prima di lasciare il laboratorio chiedete a Yagmok la chiave che vi aveva promesso in precedenza e indossatela con orgoglio.

Andando a nord, troverete un magazzino criogenico dove sono tenuti in animazione sospesa gli Zyroniani. C'è anche una piccola piramide d'argento, che vi consiglio di prendere.

Andando a sud e poi ad ovest arriverete alla sezione della mente fac-simile, dove c'è una cupola contenente una nicchia a forma di corpo. Per ora non ci potete fare niente (a meno che non siate stanchi di vivere), ma ricordatevi di ciò più avanti nell'avventura.

Ora ritornate nell'ascensore e premete G: arriverete sulla superficie del pianeta dove, il mese prossimo, affronteremo insieme altri numerosi pericoli.

A SPASSO PER SKARA BRAE

Il valoroso Yor il Valar Master, alias Marco Riva, e il suo amico Georgie vi rivelano i loro segreti per sopravvivere nei *dungeon* di Skara Brae. La seconda puntata della soluzione di The Bard's Tale.

1) Le Fogne

Uccidete il samurai che controlla Rakhir Street ed entrate allo Scarlet Bard Inn. Lì ordinate del vino così che potrete accedere alle cantine: ora teletrasportatevi a: +4N, +3E, +2D e leggete il nome del dio pazzo. Ora date le coordinate in negativo (-4N, ecc.) e uscite dalle fogne.

2) Le Catacombe

Entrate nel tempio del dio pazzo, comunicate il nome trovato nelle fogne al prete (priest), il quale vi farà scendere nelle catacombe di Skara Brae. Lanciate un *apport arcane* a +8N, +11E, +1D. Scendete le scale e seguite attentamente le direzioni seguenti (ricordate che nei *dun-geon* avrete sempre bisogno di una magia MACO per vedere in che direzione andate): 2W, 1S, 2W, 1S, 2W, 1S, 2W, 1S, 2W, 1S, 2W, 4N, 1E, 3N, 2W, 2N, 1E, 1N, 1W, 2N, 2E, 1N, 2W, 2N, 5E. Atterrerete su una *spinning square*, cioè una casella rotante che, ogni volta che si cambia direzione, dà una direzione opposta o comunque diversa da quella desiderata. Prendete il corridoio a S, entrate nella prima porta a W e quindi nella prima porta a N. Ora andate ad E fino a che trovate una porta. E' possibile che in questa parte vi perdiate più volte, ma non perdete là pazienza. . .

Entrate nella porta e seguite queste direzioni: 2N, 2W, 1N, 3E, 2S, 1E, 2N, 1E, 2S, 1E, 2N. Da qui sarete automaticamente teletrasportati ad un'altra locazione, dove presto il vento spegnerà la torcia, costringendovi a proseguire al buio. Andate a 3E, 1N, 3W, 4N, 1E, S3, 2E, 1N. Controllate di avere spazio libero nell'inventario e dal buio emergerà il *Witch King*, che tenterà di succhiarvi l'anima. Se potete uccidetelo con una STTO o una DEST, altrimenti attaccatelo col bardo per infrangere la sua difesa magica. Una volta che l'avete ucciso, riceverete un occhio. A questo punto, uscite dalle fogne teletrasportandovi a: -19N, -20E, -2D.

3) Il Castello di Harkin, 1° livello

Vi sono due cose importanti nel 1° livello del castello di Harkin: la *crystal sword* e le scale per il secondo livello. Se avete spazio libero nell'inventario potrete trovare la spada di cristallo teletrasportandovi a +0N, +19E, +0U. Per arrivare alle scale da qui teletrasportatevi a +19N, -19E, +0U. Ora salite le scale.

4) Il Castello di Harkin, 2° livello
Salite le scale, andate a E e quindi a N fino ad un muro. Poi andate a 7W, 1N, 1W, 2N, 1W, 2S, 4W. Ora andate a N fino ad una porta, poi 3E, 1S, 3E, 4N, 5W, 1S, 7W. A questo punto un *Master Sorceror* vi porrà un indovinello, al quale bisogna rispondere VAMPIRE. Andate ad E e poi a W e, se avte spazio nell'inventario, troverete il *silver square*. Il quadrato d'argento, come il *silver circle* e il *silver triangle*, serve ad uccidere Mangar, quindi portatelo con voi solo nella torre di Mangar, altrimenti occuperebbe spazio inutilmente. Per il momento, comunque, vi servirà per uccidere il dio pazzo.
Uscite dal castello, curate i personaggi, ricaricate gli *spell point* e tornate nel castello portando con voi l'occhio, il *silver square*, e la *crystal sword*. Teletrasportatevi a 1N, 1E, 2U. Avvicinatevi alla statua del dio pazzo e questa si animerà. Uccidetelo e sarete teletrasportati alla *Blue Highway*.

5) La Torre di Kylarean
Entrate nella torre andando a S e poi nella casa a W. Ora prestate molta attenzione e fate quello che segue o non potrete più tornare vivi (ho dovuto ripetere questa sezione almeno quattro volte perché mi perdevo sempre nel buio, n.d.a.). . .
Muovete 1W, 1N e 1W fino ad un muro. 1S, 1E fino ad un altro muro. Andate 1S, giratevi -senza muovervi- verso destra e muovete di uno spazio. Usando la magia SCSI trovate la strada per la casella 11N, 13E, 0U. Quando vi siete sopra andate 1E, 1S e 1W. Ora, una *magic mouth* vi porrà un indovinello al quale potrete rispondere in base ai consigli dati nelle teverne. Per i più sfaticati, comunque, la risposta è STONE GOLEM. Ora sarete teletrasportati in un'altra stanza. Uscite dalla porta e E fino al muro. Andate 4S, poi 1W e all'ennesimo indovinello rispondete SINISTER. Si aprirà una porta. Andate 1E, 5S, poi W fino al muro e infine S fino ad un altro muro. Se preferite ora potete accendere una luce. Andate 1W, poi N fino al muro. Andate 1W poi S attraverso una porta. Incontrerete sei draghi verdi: fuggite se potete e usate una LERE per vedere la porta. Uscite dalla porta e N fino al muro e poi andate 1W. S fino al muro, poi 1W e N fino al muro, poi ancora 1W e 5N. Se avete spazio nell'inventario troverete il *silver triangle*. Ora seguite queste direzioni: 5S, 1E, 1S, 1W e poi S fino al muro, E fino al muro e S fino al muro. Poi 1W, 1N, 1W, 1N, 2W, 5S e accendete una luce. Quindi 1S, 1W, 2S, 2W, 1S. Ora uccidete il *Crystal Golem*. Per farlo non è necessario usare la spada di cristallo, basta averla con sé quando il Golem muore, altrimenti resusciterà ogni volta. Prendete la porta a S e seguite il corridoio: sarà una cosa un po' lunga quindi abbiate pazienza. Alla fine arriverete a due porte, una a S e una a W. . . Prendete la porta a OVEST!!! L'altra conduce ad una stanza da cui non c'è possibilità di fuga! Ora andate 2W, 5S, 1W, 1S, 1W, 1S, 1E, 2S, 2W, 1N, 1W, 2N, 3N, 1E, 1N, 2E, 1N. Girate verso W e seguite il corridoio finché arriverete ad una porta sulla parete N. . .se la porta non è sulla parete nord NON ENTRATECI! Per l'ennesima volta, controllate di avere spazio ed entrate nella porta a N: incontrerete Kylarean, l'*archmage* buono di Skara Brae che vi loderà per essere arrivati fin lì e vi dirà che il peggio deve ancora arrivare.
Alla fine del discorso vi darà la *onyx key* che vi permetterà di entrare nella torre di Mangar. Ora andate a N e uscite dal castello e fate riposare un po' i personaggi -si meritano anche una bevuta- e il vostro povero disk drive (sempre che non si sia ancora fuso).

La Torre di Mangar
Per penetrare nella torre di Mangar, andate nelle catine dello Scarlet Bard Inn e teletrasportatevi a +16N, +17E, +3D. Ora salite le scale che portano ad una "lunga via in sù". Entrate nell'edificio centrale rosso.
I primi tre livelli della Torre di Mangar devono essere completati in una volta, quindi dovrete avere i personaggi a livello 25 come minimo, ricaricare energie vitali e magiche e portare con voi almeno 50.000 unità d'oro.

1° livello
Non c'è nulla di importante in questo livello, tranne un mucchio di pericolose trappole. Quindi teletrasportatevi a 0N, 0E, +1U.

2° livello
Qui dovete prendere il *silver circle* che troverete teletrasportandovi a +15N, +4E, 0U. La risposta all'indovinello è appunto CIRCLE. 'APARizzatevi' a -15N, -4E, +1U al terzo livello.

3° livello
Un livello importante che contiene le sette parole del dio pazzo e la *master key*. Questa chiave serve ad aprire il cancello di Magar e Kylarean, così non dovrete più passare per le fogne. La potrete trovare teletrasportandovi a +12N, +19E, 0U. Date ora 50.000 pezzi d'oro al *keymaster* che vi venderà la chiave. 'APARizzatevi' a -8N, -9E, 0U e 'scrivete', in presenza della bocca magica, le seguenti parole: LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED. Ciò farà scomparire le scale d'accesso che potranno essere trovate teletrasportandosi a +5N, -7E, 0U.

4° livello
Se non avete un *rogue* fate attenzione alle numerose trappole. Uscite dalla porta e andate 8E, aprite la bara e uccidete il *vampire lord*, operazione che dovrà essere eseguita ogni volta che passate per questo livello. . .
Ora andate a W e quindi N fino al muro, accendete una LERE, andate 1W, poi N passando per la porta e proseguite in quella direzione. Voltàte ad E e seguite il corridoio finché arrivate ad una *spinning square*. Giratevi finché vedrete il muro lontano, quindi seguite il corridoio finchè trovate un teschio scolpito nel pavimento, avanzate e sarete teletrasportati ad un'altra locazione. Andate ad E finché il vento spegnerà la torcia, precipitandovi nel buio, poi andate a N, accendete una LERE, e continuate verso N finché arrivate ad un'altra *spinning square*. Giratevi finché vedete il muro molto vicino, seguite il corridoio a W, N, E e N finché incontrerete due draghi rossi addormentati, che continueranno a dormire se state suonando una canzone. Dovete tuttavia svegliarli ed ucciderli e quindi procedere finché non sarete teletrasportati ancora. Andate a N fino al muro, poi a W fino ad una porta. Non attraversatela: giratevi verso S ed attraversate la porta a S muovendo di 2S, poi 2W e 1S. Sarete nuovamente teletrasportati. Andate 1E, 2W, e sarete teletrasportati un'altra volta. Ora muovete 10W e 14S (dovrebbe quindi comparire il messaggio "tracks lead south"), lanciate la magia LEVI e andate 2W, digitate 'e' e passerete al 5° ed ultimo livello.

5° livello
Andate 2E e sarete teletrasportati. Dopo di che andate 1N, 2E, 1S e poi ad E: uccidete gli *storm giants* (piccolo consiglio: nella torre di Mangar è utile girare con un *demon lord* come alleato). Andate ad E fino al muro e poi 1N: ora uno dei vostri personaggi verrà posseduto: potete salvarlo con una *exorwand*, oppure ucciderlo e resuscitarlo. Andate 1E e 1N e sarete teletrasportati ad una casella che estinguerà tutte le magie attualmente attive. Ora spostatevi e fatele nuovamente: andate ad E fino al muro, quindi 1S, 1E, 1S, 2E, 3S, E FINO AL MURO, 4S, 1E, S FINO AL MURO, E FINO AL MURO, 1S, 3E, 1N, E FINO AL MURO, N FINO AL MURO, 1W, 2N, 1E.
Entrate nel pozzo e combattete contro gli spettri, ma fuggite il più in fretta possibile. Ora andate a N, sperando di avere la fortuna di non incontrare le legioni di Mangar, i terribili *henchmen* (più di 400), altrimenti. . . beh, auguri, ne avrete bisogno. Comunque, nel caso li superiate, incontrerete il malvagio in persona, Mangar. Usate subito contro di lui un po' di DEST e di STTO, chè dopotutto non è poi un osso così duro, a parte i *greater demon* e gli altri mostri che invoca. State attenti perché a questo punto molti personaggi saranno posseduti. . . Ucciso Mangar, tutti i mostri svaniranno e, da una nuvola, apparirà Kylarean che, dopo i ringraziamenti, vi elargirà 300.000 punti esperienza (una miseria se confrontati alla fatica fatta, n.d.a.). Teletrasportatevi a -20N, -10E, -4U, uscite dal castello e salvate i personaggi alla gilda: dopotutto ne avrete bisogno per **Destiny Knight**, il secondo episodio dei racconti del Bardo.

Yor the VM & Georgie

N.B. Se qualcuno volesse corrispondere con Yor per **Destiny Knight** (e solo per quello) il suo indirizzo è: Marco Riva, Via Dante 22, 20050 Triuggio (MI).

SOFT MAIL NEWS

Prima di passare agli auguri (immancabili di questi tempi), vorremmo cogliere l'occasione per rendervi un doveroso GRAZIE. Grazie a chi ha scelto SoftMail per rifornirsi di software ed accessori; grazie soprattutto a coloro che assiduamente si servono da noi: assicuriamo che la fiducia e' ben riposta. Infatti, crescendo la quantita' dei clienti, cresce la nostra organizzazione: nella puntualita', nell'informazione, nel tipo di prodotto offerto. Stiamo lavorando per offrirvi un servizio migliore ed il piu' completo possibile, e gia' da ora potete verificarne i risultati.
Ma rientriamo nello spirito natalizio ed il nostro piu' sentito augurio e': BUONE FESTE! Godetevi per bene queste vacanze invernali, sia che le passiate interamente col computer o totalmente senza: potrete sempre rifarvi a gennaio...
BUON NATALE A TUTTI !

DISPONIBILI

COMMODORE 64

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1442	10 great games	Gremlin	RA	NO	25.000
1443	10 great games	Gremlin	RA	NO	29.000/d
1143	Athena	Leader	AA	NO	12.000
1447	Athena	Leader	AR	NO	15.000/d
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	39.000/d
1191	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	25.000/d
1124	Buggy Boy	Elite	AR	SI	12.000
1098	California games	U.S. Gold	SP	NO	18.000
1508	Crusade in Europe	Microprose	ST	NO	25.000
1509	Crusade in Europe	Microprose	ST	NO	35.000/d
1510	Decision in the desert	Microprose	ST	NO	25.000
1463	Desk Pack 1/GeoDex	Berkeley	AG	NO	60.000/d
1423	Eagles	ItalVideo	AR	NO	12.000
1424	Eagles	ItalVideo	AR	NO	15.000/d
1426	F.A. Cup 87	Virgin Games	SP	NO	7.500
1389	Falcon	ItalVideo	AR	NO	12.000
1356	Freddy hardest	Ocean	AR	NO	12.000
1450	Freddy hardest	Ocean	AR	NO	15.000/d
1354	Game set & match (10 prg.)	Ocean	SP	NO	29.000
1355	Game set & match (10 prg.)	Ocean	SP	NO	29.000/d
1437	Grand prix simulator	Code Masters	SP	NO	5.000
1428	Growing pains of Adrian Mol	Virgin Games	AD	NO	18.000
1412	Hysteria	Softw. projects	AR	NO	12.000
1489	I.K.+	System 3	SP	NO	18.000
1490	I.K.+	System 3	SP	NO	25.000/d
1151	Implosion	Cascade	AA	NO	18.000
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	18.000
1329	Indiana Jones	U.S. Gold	AR	NO	25.000/d
1360	Kampsgruppe	Strategic Simul	ST	NO	59.000/d
1514	Kennedy approach	Microprose	SI	NO	25.000
1515	Kennedy approach	Microprose	SI	NO	35.000/d
1145	Knight orc	Rainbird	AD	NO	35.000/d
1279	Live ammo (5 prg.)	Ocean	RA	NO	18.000
1280	Live ammo (5 prg.)	Ocean	RA	NO	25.000/d
1422	Lucas File compilation	Activision	RA	NO	25.000/d
1165	Lurking horror	Infocom	AD	NO	45.000/d
1445	Mask	Gremlin	AA	NO	18.000
1398	Micro rithm/Freak factory	Firebird	RA	NO	12.000/d
1511	Nato commander	Microprose	ST	NO	25.000
1512	Nato commander	Microprose	ST	NO	35.000/d
1417	Nord and Bert couldn't make	Infocom	AD	NO	49.000/d
1388	On field football	Firebird	SP	NO	5.000
1408	Phantasie III	Strategic Simul	AD	NO	39.000/d
1150	Quedex	Leader	AR	NO	12.000
1393	Quedex	Leader	AR	NO	15.000/d
1414	Red L.E.D.	Starlight	AR	NO	18.000
1467	Roadwar Europa	Strategic Simul	ST	NO	49.000/d
1468	Shilon	Strategic Simul	ST	NO	59.000/d
1126	Shoot'em up construction ki	Outlaw Producti	UT	SI	29.000
1127	Shoot'em up construction ki	Outlaw Producti	UT	SI	39.000/d
1128	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	18.000
1129	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	25.000/d
1507	Spitfire ace	Microprose	SI	NO	25.000
1099	SS: baseball	U.S. Gold	SP	NO	18.000
1390	The Tube	ItalVideo	AR	NO	12.000
1399	Thrust/Ninja master	Firebird	RA	NO	12.000/d
1202	Thunder chopper	Action soft	SI	NO	49.000/d
Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1472	Thundercats	Elite	AR	NO	12.000
1473	Thundercats	Elite	AR	NO	15.000/d
1396	Ufo/Galaxi Birds	Firebird	RA	NO	12.000/d
1397	Warhawk/Caverns of Eriban	Firebird	RA	NO	-12.000/d
1444	Water polo	Gremlin	SP	NO	25.000/d
1497	Zig zag	Mirrorsoft	AR	NO	18.000
1434	Zork I	Infocom	AD	NO	15.000/d
1435	Zork II	Infocom	AD	NO	15.000/d
1436	Zork III	Infocom	AD	NO	15.000/d

SPECTRUM 48 K

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0831	Aliens (USA)	Activision	AR	NO	18.000
1143	Athena	Imagine	AA	NO	18.000
1469	Basil the great mouse	Gremlin	AA	NO	18.000
1133	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	18.000
1190	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	18.000
1136	Catch 23	Martech	AA	NO	18.000
1356	Freddy hardest	Ocean	AR	NO	18.000
1354	Game set & match (10 prg.)	Ocean	SP	NO	29.000
0626	Gunship	Microprose	SI	NO	25.000
1279	Live ammo (5 prg.)	Ocean	RA	NO	18.000
1420	Moon strike	Mirrorsoft	AR	NO	18.000
1421	Sidewize	Firebird	AR	NO	18.000
1128	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	18.000
1185	Sports compilation	Activision	RA	NO	39.000
1152	Super sprint	Electric dreams	SP	NO	18.000
1095	World class leaderboard	U.S. Gold	SP	NO	18.000
1488	Xecuter	Ace	AR	NO	18.000

MSX

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1451	Addictaball	Alligata	AR	NO	18.000
1480	Alpine sky	Methodic Soluti	SP	NO	20.000
1410	Angle ball	M.A.D.	AR	NO	7.500
1427	Football manager	Prism Leisure	SI	NO	18.000
1428	Growing pains of Adrian Mol	Virgin Games	AD	NO	18.000
1478	Indy 500	Methodic Soluti	SP	NO	20.000
1486	Leather skirts (MSX2)	Methodic Soluti	AR	NO	35.000/d
1476	Life in the fast lane	Methodic Soluti	AR	NO	20.000
1482	Police academy 2	Methodic Soluti	AR	NO	20.000
1405	Q-bert	Konami	AR	NO	59.000/r
1484	TT Racer	Methodic Soluti	SP	NO	20.000

AMIGA

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1368	Deep Space	Psygnosis	AR	NO	59.000/d
1462	Dr. Fruit	Anco	AR	NO	18.000/d
1505	Feud	Mastertronic	AR	NO	25.000/d
1461	Final trap	Anco	AR	NO	18.000/d
1415	King Quest triple pack	Sierra On-line	RA	NO	49.000/d
0599	Leviathan	English Softw.	AR	NO	39.000/d
1165	Lurking horror	Infocom	AD	NO	49.000/d
0409	Music studio	Activision	MU	NO	69.000/d
1504	Ninja Mission	Mastertronic	AR	NO	25.000/d
1519	Red October	Argus Press	SI	NO	49.000/d
1467	Roadwar Europa	Strategic Simul	ST	NO	59.000/d
1459	Skyfight	Anco	AR	NO	27.500/d
1506	Space Ranger	Mastertronic	AR	NO	25.000/d
1518	Triangle disk drive	Eidersoft	AC	NO	299.000/h
1460	Vader	Anco	AR	NO	18.000/d

ATARI ST

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1395	3D Galax	Gremlin	AR	NO	39.000/d
1475	Blue war	Go !	SI	NO	39.000/d
1457	Chopper X	Mastertronic	AR	NO	18.000/d
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	69.000/d
1117	GFA-Vector	Glentop	GR	NO	89.000/d
1471	Graphicsheet	Glentop	FE	NO	135.000/d
1415	King Quest triple pack	Sierra On-line	RA	NO	49.000/d
1458	Missing one droid	Mastertronic	AR	NO	18.000/d
0085	Mission elevator	Micropool	AR	SI	39.000/d
1456	Not a penny more	Domark	AD	NO	35.000/d
1452	Passengers on the wind II	Infogrames	AD	NO	35.000/d
0773	Rana rama	Hewson	AR	NO	35.000/d
1519	Red October	Argus Press	SI	NO	49.000/d
0990	Rings of Zilfin	Strategic Simul	AD	NO	49.000/d
1474	Spaceport	reLINE	AR	NO	39.000/d
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	39.000/d
0603	Winter olympics	Tynesoft	SP	NO	Da stab/d

AMSTRAD CPC 464

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1354	Game set & match (10 prg.)	Ocean	SP	NO	29.000
1437	Grand prix simulator	Code Masters	SP	NO	5.000
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	18.000
1445	Mask	Gremlin	AA	NO	18.000
0516	Ninja Master	Firebird	SP	NO	5.000
0973	Prohibition	Infogrames	AR	NO	18.000
1414	Red L.E.D.	Starlight	AR	NO	18.000
1108	Renegade	Imagine	AR	NO	18.000
0866	Six pack (6 prg.)	Elite	RA	NO	25.000/d
1128	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	18.000
1129	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	25.000/d
1429	The quill	Gilsoft	UT	NO	25.000
1146	Trantor	Go !	AA	NO	18.000

MS-DOS

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1454	3D Helicopter	Sierra On-line	SI	NO	35.000/d
0341	Ace of aces	Accolade	SI	NO	Da stab/d
1431	Armchair	Prism Leisure	TA	NO	29.000/d
1430	Black jack	Prism Leisure	TA	NO	29.000/d
1453	Epyx greatest	Epyx	RA	NO	35.000/d
1427	Football manager	Prism Leisure	SI	NO	39.000/d
0690	Gunship	Microprose	SI	NO	69.000/d
0686	Kobyashi	Mastertronic	AR	NO	18.000/d
1452	Passengers on the wind II	Infogrames	AD	NO	35.000/d
1432	Poker	Prism Leisure	TA	NO	29.000/d
0509	Starglider	Rainbird	AR	NO	39.000/d
0037	Storm	Mastertronic	AR	NO	18.000/d
1455	Strike	Mastertronic	AR	NO	18.000/d
0511	Tracker	Rainbird	AR	NO	45.000/d
0594	VizaWrite	Viza Software	WP	NO	99.000/d

DA PRENOTARE

COMMODORE 64

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1281	4 Action hits	American Action	RA	NO	18.000
1282	4 Action hits	American Action	RA	NO	25.000/d
1339	Action force	Virgin Games	AR	NO	Da stab
1180	Action pack II	Alligata	RA	NO	Da stab
1200	Airborne ranger	Microprose	ST	NO	Da stab/d
1358	Andy Capp	Mirrorsoft	AR	NO	Da stab
1141	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab
1142	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab/d
1469	Basil the great mouse	Gremlin	AA	NO	12.000
1133	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	Da stab
1134	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	Da stab/d
1125	Battle ships	Elite	BG	NO	Da stab
1500	Best of Elite 1	Elite	RA	NO	Da stab
1501	Best of Elite 1	Elite	RA	NO	Da stab/d
1502	Best of Elite 2	Elite	RA	NO	Da stab
1503	Best of Elite 2	Elite	RA	NO	Da stab/d
1526	BMX Kidz	Firebird	AR	NO	5.000
1335	Buggy boy	Elite	AR	NO	Da stab/d
1131	California games	U.S. Gold	SP	NO	25.000/d
1344	Charlie Chaplin	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1345	Charlie Chaplin	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1181	Coin op classic	U.S. Gold	RA	NO	Da stab
1353	Cute pussycat	The Edge	AR	NO	Da stab
1230	Deathwish 3	Gremlin	AR	NO	18.000
1313	Desk Pack 2	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
0980	Dr. Livingstone	Alligata	AA	NO	18.000
1122	Driller	Incentive	AA	NO	Da stab
1520	Enlightenment	Firebird	AA	NO	Da stab
1521	Enlightenment	Firebird	AA	NO	Da stab/d
1258	Flight simulator CO-PILOT	IHT Gruppo Ed.	MA	SI	25.000/l
1330	Font Pack 2	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
1275	Football fortune (ITA)	Leader	SP	SI	29.000
1276	Football fortune (ITA)	Leader	SP	SI	39.000/d
1494	Galactic games	Activision	AR	NO	18.000
1348	Gauntlet 2	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1349	Gauntlet 2	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1314	GeoCalc	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
1318	GeoMouse	Berkeley	AG	NO	Da stab/h
1317	GeoPrint Cable	Berkeley	AG	NO	Da stab/h
1316	GeoProgrammer	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
1315	GeoPublisher	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
1352	Gryzor	Ocean	AR	NO	Da stab
1260	Guida ufficiale al GEOS	IHT Gruppo Ed.	AG	SI	64.000/l
1522	Hybgrblob	Firebird	AR	NO	7.500
1413	Hysteria	Softw. projects	AR	NO	15.000/d
0256	Ikari Warriors	Elite	AR	NO	18.000
1346	Impossible Mission 2	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
1347	Infiltrator 2	U.S. Gold	SI	NO	Da stab
1337	Jackal	Konami	AR	NO	Da stab
1338	Jackal	Konami	AR	NO	Da stab/d
1446	Mask	Gremlin	AA	NO	25.000/d
1357	Mean Streak	Mirrorsoft	SP	NO	Da stab
1350	Outrun	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1351	Outrun	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1112	Project: Stealth Fighter	Microprose	ST	NO	Da stab/d
1333	Rampage	Activision	AR	NO	Da stab
1334	Rampage	Activision	AR	NO	Da stab/d
1438	Rastan	Imagine	AR	NO	Da stab
1439	Rastan	Imagine	AR	NO	Da stab/d
1342	Rimrunner	Palace Software	AR	NO	Da stab
1343	Rimrunner	Palace Software	AR	NO	Da stab/d
1425	Rygar	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
0698	S.D.I.	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1492	Solid gold	U.S. Gold	RA	NO	18.000
1493	Solid gold	U.S. Gold	RA	NO	25.000/d
1102	SS: basketball	U.S. Gold	SP	NO	Da stab
1139	Star games II	Gremlin	RA	NO	Da stab
1140	Star games II	Gremlin	RA	NO	Da stab/d
1340	StarShip	Palace Software	AR	NO	Da stab
1341	StarShip	Palace Software	AR	NO	Da stab/d
1171	Stationfall	Infocom	AD	NO	49.000/d
0838	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0839	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	29.000/d
1331	Super hang-on	Electric dreams	SP	NO	Da stab
1332	Super hang-on	Electric dreams	SP	NO	Da stab/d
1264	Test drive	Accolade	SI	NO	Da stab/d
1146	Trantor	Go !	AA	NO	Da stab
1387	Ubiks music	Firebird	MU	NO	7.500
1144	Ultima IV	Origin	AD	NO	Da stab/d
1418	Victory road	Imagine	AR	NO	Da stab
1419	Victory road	Imagine	AR	NO	Da stab/d
1470	War in South Pacific	Strategic Simul	ST	NO	Da stab/d
1440	Where time stood still	Imagine	AR	NO	Da stab
1441	Where time stood still	Imagine	AR	NO	Da stab/d
1277	X-15	Activision	SI	NO	Da stab
1278	X-15	Activision	SI	NO	Da stab/d
1542	Yogy bear	Piranha	AR	NO	Da stab
1498	Zig zag	Mirrorsoft	AR	NO	Da stab/d

AMIGA

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1536	Acquisition	Taurus	DB	NO	Da stab/d
1130	Ancient mariner	System architec	AA	NO	Da stab/d
0692	Arkanoid	Ocean	AR	NO	Da stab/d
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	Da stab/d
1550	C64 Emulator		UT	NO	Da stab/d
1541	City Desk	MicrSearch	PU	NO	Da stab/d
1310	DeLuxe Paint II	Electronic arts	GR	NO	Da stab/d
1336	Dick Special	Rainbird	AA	NO	Da stab/d
1535	DigiPaint	NewTech	GR	NO	Da stab/d
1105	Emerald mines	Anco	AR	NO	Da stab/d
1201	Ferrari formula one	Electronic arts	SP	NO	Da stab/d
1538	Fire power	Microillusions	AA	NO	Da stab/d
1276	Football fortune (ITA)	Leader	SP	SI	49.000/d
0517	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1024	Grandslam tennis	Infinity	SP	NO	Da stab/d
1544	Great star	Anco	AR	NO	Da stab/d
0690	Gunship	Microprose	SI	NO	Da stab/d
1259	Il manuale dell'AmigaDos	IHT Gruppo Ed.	MA	SI	54.000/l
1543	Insanity fight	Microdeal	AR	NO	Da stab/d
0978	Jet	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1524	Jinxter	Rainbird	AD	NO	Da stab/d
1689	Kampsgruppe	Strategic Simul	ST	NO	Da stab/d
1104	Karate king	Anco	SP	NO	Da stab/d
0801	King of Chicago	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0826	L'AMIGA	IHT Gruppo Ed.	MA	SI	60.000/l
1539	Leisure suit Larry	Accolade	AA	NO	Da stab/d
1529	LPD Filer	Digital Solutio	DB	NO	Da stab/d
1530	LPD Planner	Digital Solutio	FE	NO	Da stab/d
1531	LPD Writer	Digital Solutio	WP	NO	Da stab/d
1533	Mad Libs	Accolade	AR	NO	Da stab/d
1123	Moebius	Origin	AA	NO	Da stab/d
0879	Mouse trap	Tynesoft	AR	NO	29.000/d
1178	Pascal	Metacomco	LI	NO	Da stab/d
1532	Professional Page	Gold Disk	PU	NO	Da stab/d
1261	Programmare l'Amiga (1)	IHT Gruppo Ed.	MA	SI	75.000/l
1262	Programmare l'Amiga (2)	IHT Gruppo Ed.	MA	SI	60.000/l
1534	ProWrite	New Horizons	WP	NO	Da stab/d
1499	Q-ball	English Softw.	AR	NO	Da stab/d
0635	Roadwar 2000	Strategic Simul	ST	NO	Da stab/d
1369	Scenery disk 11	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1540	Shadowgate	Mindscape	AD	NO	Da stab/d
1026	Shakespeare	Infinity	PU	NO	Da stab/d
0771	Solo flight	Microprose	SI	NO	Da stab/d
1264	Test drive	Accolade	SI	NO	Da stab/d
0208	Thai Boxing	Anco	AR	SI	Da stab/d
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	69.000/d
1525	Time and Magik	Rainbird	AD	NO	Da stab/d
1144	Ultima IV	Origin	AD	NO	Da stab/d
1523	Universal Military Simulato	Rainbird	ST	NO	Da stab/d
1537	Videoscape 3D	Aegis	GR	NO	Da stab/d

AMSTRAD CPC 464

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
1115	007: The living daylights	Domark	AA	NO	18.000
1140	Athena	Imagine	AA	NO	18.000
1133	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	Da stab
1125	Battle ships	Elite	BG	NO	Da stab
1500	Best of Elite 1	Elite	RA	NO	Da stab
1502	Best of Elite 2	Elite	RA	NO	Da stab
1190	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	18.000
1124	Buggy Boy	Elite	AR	NO	18.000
1344	Charlie Chaplin	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1356	Freddy hardest	Ocean	AR	NO	18.000
1348	Gauntlet 2	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1352	Gryzor	Ocean	AR	NO	18.000
0626	Gunship	Microprose	SI	NO	Da stab
1337	Jackal	Konami	AR	NO	Da stab
0984	Milk race	Mastertronic	SP	NO	5.000
1350	Outrun	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
0986	Passengers on the wind	Infogrames	AD	NO	Da stab/d
1448	Phantys	Imagine	AR	NO	Da stab
1449	Platoon	Ocean	AR	NO	Da stab

ATARI ST

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0910	Advanced User Guide	Glentop	MA	NO	Da stab/l
1160	Amazon	Audiogenic	AA	NO	Da stab/d
1130	Ancient mariner	System architec	AA	NO	Da stab/d
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	Da stab/d
1546	Backlash	Novagen	AR	NO	Da stab/d
1142	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab/d
1125	Battle ships	Elite	BG	NO	Da stab/d
1191	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	Da stab/d
1335	Buggy boy	Elite	AR	NO	Da stab/d
1345	Charlie Chaplin	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1147	Dan dare: pilot of the futu	Virgin Games	AA	NO	Da stab/d
1336	Dick Special	Rainbird	AA	NO	Da stab/d
0941	Enduro racers	Activision	SI	NO	Da stab/d
0904	F-15 Strike eagle	Microprose	SI	NO	Da stab/d
1276	Football fortune (ITA)	Leader	SP	SI	49.000/d
1349	Gauntlet 2	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1119	GFA Desktop publisher	Glentop	PU	NO	Da stab/d
1116	GFA Draft +	Glentop	GR	NO	Da stab/d
1118	GFA File manager	Glentop	UT	NO	Da stab/d
1547	Grand Prix simulator	Microdeal	SP	NO	Da stab/d
0690	Gunship	Microprose	SI	NO	Da stab/d
1524	Jinxter	Rainbird	AD	NO	Da stab/d
0801	King of Chicago	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1165	Lurking horror	Infocom	AD	NO	Da stab/d
1123	Moebius	Origin	AA	NO	Da stab/d
0241	Music construction set	Electronic arts	MU	SI	Da stab/d
1168	Outcasts	Mastertronic	AA	NO	Da stab/d
1351	Outrun	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1545	Quantum paintbox	Eidersoft	GR	NO	Da stab/d
1108	Renegade	Imagine	AR	NO	39.000/d
1343	Rimrunner	Palace Software	AR	NO	Da stab/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1195	Solomon's key	U.S. Gold	AA	NO	39.000/d
1170	Space quest	Sierra On-line	AD	NO	49.000/d
1028	St wars	Miles Group	AR	NO	Da stab/d
1171	Stationfall	Infocom	AD	NO	59.000/d
0586	The Bard's Tale	Electronic arts	AD	NO	Da stab/d
1525	Time and Magik	Rainbird	AD	NO	Da stab/d
1523	Universal Military Simulato	Rainbird	ST	NO	Da stab/d
1120	Wizball	Ocean	AR	NO	Da stab/d

BUONO D'ORDINE

Desidero ricevere i seguenti articoli:

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO
	SPESE POSTALI	4.000
	TOTALE L.	

Ordine minimo L. 20.000

☐ Pagherò in contrassegno

Cognome ____ Nome ____

Via ____ Città ____ Cap. ____ Prov. ____

Firma (se minorenne quella di un genitore) ____
Verranno evasi solo gli ordini firmati.

Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia), a cui sei interessato, ritaglialo e spediscilo in busta chiusa a:
Lago divisione Soft Mail, via Napoleona 16, 22100 Como

PROGRAMMI DA PRENOTARE

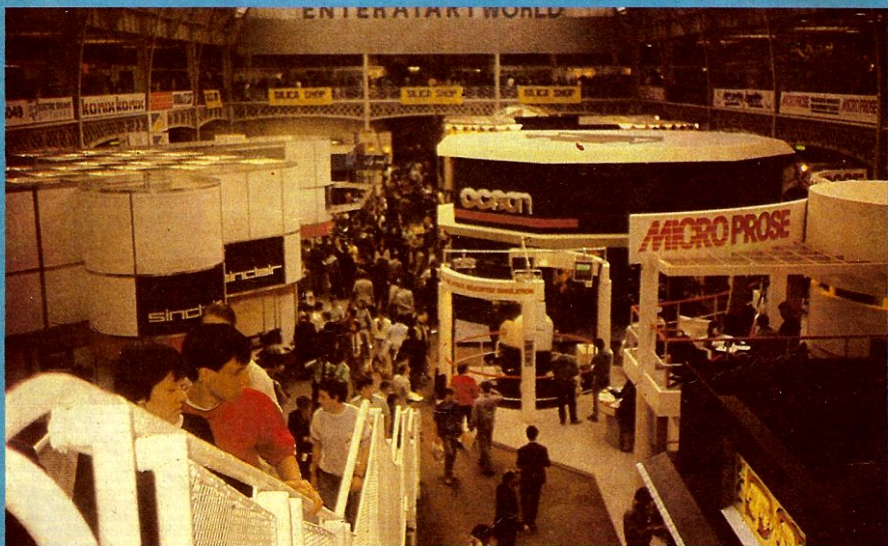
Desidero prenotare i seguenti articoli, che mi spedirete appena saranno disponibili.
Pagherò in contrassegno l'importo dovuto più L. 3.000 per ogni spedizione effettuata.

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO

N.B. La quarta colonna indica il tipo di programma.
La quinta colonna indica la presenza delle istruzioni in italiano.

Questi sono alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo.
Per ulteriori informazioni telefonare a LAGO: tel. (031) 300174 dalle 14,30 alle 18,00.

VISITA GUIDATA

Il Personal Computer World Show (PCWS), giunto alla sua decima edizione, è una delle fiere di settore più importanti del mondo. E' importante per noi perché gran parte del software disponibile in Italia proviene dal mercato inglese, spesso anche quello americano, che passa dal Regno Unito prima di arrivare da noi. E' quindi un appuntamento importante, anche perché anticipa di poco il periodo natalizio, tradizionale momento di grandi acquisti . Il PCWS '87 ha superato tutti i record precedenti, con un cospicuo aumento degli espositori e un numero incredibile di visitatori: 72.783 persone! Incredibile era anche il numero delle novità presentate.
All'interno dell'Olympia, la ressa sembrava ancor più incredibile tanto che hanno dovuto chiudere le scale principali perché stavano per crollare sotto il peso delle migliaia di curiosi! Alle volte ci chiedavamo che cosa stessimo facendo lì. ..
Credeteci o no, si stanno già facendo i preparativi per la prossima edizione, dove si prevede che i giochi saranno più numerosi che mai. Ecco quello che é successo...

La decima edizione del PCW Show, a poco a poco, si riempie. . .

ACCORDO TELECOM SOFT/GRAFTGOLD

Uno degli avvenimenti più importanti di questa fiera è stato la firma del contratto tra la Telecomsoft (proprietaria della Rainbird e della0 Firebird) e lo studio di programmatori della Graftgold. Le persone coinvolte sono Steve Turner (autore di **Ranarama**) e Andrew Braybrook (**Uridium, Paradroid** e **Morpheus**). A questi si aggiungeranno presto i due della Zynaps, Dominic Robinson e John Cumming, entrambi provenienti dalla Hewson.
Turner della Graftogold ha detto: "Le contrattazioni andavano avanti da un po' di tempo e siamo molto contenti del risultato. Con l'arrivo di John e Dominic dalla Hewson potremo, grazie a questo contratto, creare un gruppo di programmatori che, tra non molto, sarà una delle maggiori forze nel mercato del software".
L'unico effetto, per quel che riguarda i possessori di 64, è che l'uscita di **Morpheus** potrà essere leggermente ritardata. Vi terremo informati.
Ancora dallo stand Telecomsoft. Abbiamo potuto vedere lo stupendo **Io**, realizzato dal gruppo scozzese di Doug Hare e Bob Stephenson, e la conversione del successo da bar della Taito, **Flying Shark**.
Per inciso, **Druid** della Firebird è diventato così famoso che stanno convertendolo per il sistema giapponese della Nintendo!

OCEAN

La Ocean aveva uno stand immenso pieno di giochi da bar e monitor TV ma, soprendentemente, c'erano pochi demo. Tra questi faceva capolino una bellissima versione di **Combat School**. Ne saprete di più il mese prossimo!
Sugli schermi dello stand Ocean giravano continuamente i demo di **Madball**, **Platoon** (graficamente stupendo), **Where Time Stood Still** e **Flash Point** della Denton Design, la nuova licenza cinematografica **Robo Cop**, e **Psycho Soldier**, il seguito di **Athena**.
In mostra c'era anche **Match Day II**, a cui stanno attualmente lavorando John Darnell (l'uomo di **Star Paws**) e Bernie Drummond, autore di **Head Over Heels**.
Lo stand dell'Imagine era pieno di demo promozionali delle conversioni di **Gryzor**, **Rastan** e **Victory Road** e degli originali **Freddy Hardest**, **Phantis** e **Navy Moves** della Dinamic, gli autori di **Army Moves** e **Game Over**.

ACTIVISION

Gli interessi dell'Activision erano ampiamente rappresentati dalla System 3, dalla Electric Dreams e dalla Infocom, reclutata di recente.
Oltre allo spazio principale occupato dall'Activision lo stand della Electric Dreams era il più rimarchevole, pieno di musica assordante e di standisti vestiti con degli elegantissimi giubbotti da bombardiere in seta .
Molte le conversioni: **Championship Sprint**, **Super Hang-On Firetrap** e **Karnov**, una variante di **Ghost 'n' Goblins**.
L'Activision stessa invece aveva in mostra: **Rampage**, **Knightmare**, **Predator**, **Galactic Games** e una versione migliorata del best seller **Enduro Racer**.

US GOLD

L'enorme stand della US Gold (completo di cucina, uffici e sala riunioni) esibiva vari coin-op a sostegno delle prossime conversioni di **Rygar**, **Gauntlet II**, **Out Run** e**720°**.
Uno dei titoli più insoliti era **Charlie Chaplin** che consente al giocatore di far da regista al proprio film muto.
Nello stand era rappresentata anche la software house americana Epyx con **Street Sports Basketball** e **Impossible Mission II**, la cui versione per 64 dovrebbe essere pronta per i prossimi mesi.
GO!, l'ultima etichetta della US Gold, aveva vari titoli che dovrebbero tutti uscire in dicembre, tra cui: **Wizard Warz**, **Bravestarr** e un gioco basato sulla pistola luminosa **Laser Tag**, che sostengono sarà uno dei giocattoli più venduti in America.
La nuova etichetta ha anche acquistato i diritti di tre coin-op della Capcom: **Sidearms**, uno spara-e-fuggi tipo **Salamander**, **Speed Rumbler** e il famoso **Bionic Commando**.
Oltre al software gioco per computer, la GO! distribuisce in Inghilterra la console Nintendo, un segno del crescente interesse di questa software house per progetti che non riguardino solo il software.

ELECTRONIC ARTS E CRL

Destiny è una nuova software house fondata da Francis Lee (già con la Starlight) il cui primo titolo sarà **Titan Find**, descritto come un "tirato arcade-adventure, veloce e impegnativo".
La CRL, distribuita in Inghilterra dalla Electronic Arts, presentava **Jack The Ripper** (quest'anno, guarda caso, corre il centenario degli esecrandi omicidi di Jack Lo Squartatore), **Traxxion**, **I-Alien**, **Vengeance**, **Jet Boys**, **Mandroid**, il seguito di **Cyborg**, **Thunder Cross** e **Lifeforce**. Wow!
L'Electronic Arts era piena di giochi, tra cui: **Skate or Die**, **Mini Putt**, l'incredibile **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** e **Pegasus**, una simulazione di aliscafo.

MICROPROSE

Uno degli stand più emozionanti della fiera era quello della Microprose, soprattutto grazie all'irresistibile presenza dello splendido flight simulator, **Gunship**. Di prossima uscita: l'ultima simulazione aerea **Project: Stealth Fighter** e l'innovativo **Airborn Ranger**.

ARIOLASOFT

Le numerose etichette dell'Ariolasoft avevano un'ampio numero di titoli. Magic Bytes presentava **Western Games**, una parodia dei giochi olimpici e **The Pink Panther** e **Tom and Jerry**, due giochi che dovrebbero uscire nel 1988.
Viz Design aveva **Werewolves of London**, mentre la Reaktor aveva un nuovo spara-e-fuggi chiamato **Out Of This World**.
Sono in lavorazione anche **Bushido Warrior** e un gioco a enigmi in prospettiva isometrica chiamato **Ziggurat**.
L'etichetta Starlight aveva un solo titolo: un'avventura grafica basata sul romanzo di Marc Pierson **White Feather Cloak**.

DOMARK

Lo stand della Domark era situato in un angolo tranquillo e ombreggiato dell'Olympia, dove i direttori, Dominic Weatley e Mark Strachan, gironzolavano in giacca smagliante e panama. Il minuscolo Jeffrey Archer onorava lo stand della sua presenza per promuovere il nuovo gioco basato sul suo libro **Not A Penny More, Not A Penny Less**. C'era anche l'altrettanto piccolo R2-D2 che promuoveva **Star Wars: The Computer Game**. Sì, finalmente qualcuno ha acquistato i diritti del gioco da bar. La versione per Atari ST è di grande effetto ma che quella su 64 riesca a catturare il sapore dell'originale è tutt'altra questione.

E GLI ALTRI

Proprio quando sembrava che il vecchio Pacman si fosse ritirato in pensione, la Quicksilva gli dà nuova vita. Sì, Pacman è ritornato, solo che questa volta non gironzola inghiottendo palline: in **Pac-Land** aiuta la sua bella a tornare a casa. La grafica e il sonoro sembrano promettenti ma bisogna vedere se è altrettanto giocabile quanto l'originale.
All'Argus Press Software erano intenti a dimostrare le versioni per Amiga e ST di **The Hunt For Red October**, una simulazione sottomarina basata su un romanzo. Stanno anche sviluppandone la versione per 64 che sembra essere molto promettente.
La Mirrorsoft ha annunciato la reincarnazione su 64 di **Andy Capp**, un veterano dei fumetti.
La Martech ha annunciato l'uscita di **Nigel Mansell's Grand Prix** e di **Slaine**, basato sul personaggio del fumetto 2000 AD.
La Palace Software promuoveva **Shoot'em up Construction Kit** che, se non l'aveste notato, si è già guadagnato una bella medaglia d'oro. Tra gli altri titoli i promettenti **Rimrunner** e **Barbarian II**.
La Piranha compiva un anno e festeggiavano con frizzi, lazzi e piranha. Mostravano anche una varietà di titoli, tutti imminenti: **Judge Death**, il protagonista del fumetto 2000 AD, uno spara-e-fuggi a scorrimento chiamato **Gunboat**, **Roy Of The Rovers** e il seguito di **Trapdoor**, chiamato **Through The Trap Door**.
La Virgin vantava, tra gli altri, **Scruples**, per l'etichetta Leisure Genius, e **Diplomacy**.
La Novagen si faceva forza dei suoi titoli: **Blacklash** e **Damocles: Mercenary II** per Atari ST. Le versioni per 64 non arriveranno prima della prossima primavera.
Endurance Games mostrava il suo gioco da tavolo superpubblicizzato; **Eye**, e l'Addictive ha lanciato - suonino le trombe- **Football Manager II**, il seguito di uno dei giochi per computer più venduti di tutti i tempi.

E' stata sicuramente una fiera interessante e anche se per i 16-bit c'erano dei giochi veramente notevoli, anche il software degli 8-bit, e in particolare del 64, sembra diventare sempre più competitivo. I prossimi dodici mesi si annunciano molto interessanti.

Quei simpaticoni di Mark Strachan (a sinistra) e Dominic Wheatley (a destra) di fianco a Jeffrey Archer e R2-D2 nello stand della Domark.

TEST

BUGGY BOY

Elite, cassetta L.12.000,disco L.15.000,solo joystick. Per C64.

✔Dall'Elite un gioco di corsa irresistibile ed entusiasmante.

Buggy Boy dell'Elite è la conversione ufficiale del gioco di corsa fuori strada della Tatsumi.
Come in altri giochi del genere, il giocatore deve semplicemente correre tra due punti di un circuito entro un tempo stabilito, evitando gli ostacoli sulla strada.

Chi dice che il genere dei giochi di guida è esaurito? Buggy Boy dimostra che è vivo e vegeto. E' raro che un gioco elettronico riesca a far provare veramente brividi e ilarità ma Buggy Boy ci riesce! La grafica è assolutamente stupenda: non ho mai visto un effetto 3D così fluido e realistico e i comandi te li senti veramente in mano. La macchina risponde esattamente nel modo in cui volete che risponda e questo rende la guida coinvolgente ed eccitante. Ci sono cinque percorsi diversi su cui gareggiare:dal relativamente facile Offroad al terribile Est. Ognuno ha sue proprie caratteristiche e richiede un approccio diverso. Nell'Offroad potete sfrecciare in cerca delle bandierine bonus mentre nel South, pieno di ostacoli, dovete guidare con molta abilità. Quello che mi è piaciuto di più di Buggy Boy è che è sempre attraente anche dopo averlo portato a termine. Non è solo una questione di migliorare il proprio tempo: c'è qualcosa nell'azione di gioco che lo rende ogni volta divertente. Bel lavoro, Elite! Perché non fare un Buggy Boy II?

All'inizio, si sceglie uno tra cinque percorsi: Offroad, Nord, Sud, Est e Ovest. Ogni percorso è diviso in cinque diverse sezioni, ciascuna delle quali si deve correre in un dato limite di tempo. Quando avete fatto la vostra scelta, la gara comincia.

La soggettiva del giocatore segue la convenzione del punto di vista posteriore e elevato rispetto al veicolo, con la 'buggy' al centro dello schermo.
La macchina a due marce segue il tortuoso percorso, curvando a sinistra e a destra per evitare gli ostacoli quali alberi, tabelloni, rocce, lampade e muri. Se si colpisce uno di questi ostacoli il veicolo si arresta, facendovi perdere secondi preziosi.
Quando colpisce dei tronchi la macchina salta, mentre quando

▲ *Per prendere la bandierina viola Buggy Boy deve deve salire sulla rampa alla sinistra del percorso.*

Raccogliendo i 'time-bonus' avrete più tempo per portare a termine la tappa successiva. ▼

Ci sono due cose che distinguono Buggy Boy dagli altri giochi di questo tipo: l'uso della grafica e il sistema di comando. Altri possono essere più belli ma non di così grande effetto (Super Cycle compreso): e nessun altro dà questa sensazione. La macchina risponde molto bene e va esattamente dove vorreste, creando un senso di coinvolgimento: venite totalmente attratti dalla azione. La velocità contribuisce ad incrementare questa sensazione e la varietà tra i livelli lo rende longevo. Ci sono giochi di guida e giochi di guida: ma di Buggy Boy ce n'è uno solo!

▲ *L'eccentrica macchinetta sterza per prendere un bonus da 500 punti.*

L'unica scocciatura di questo mese è stato Buggy Boy: ho dovuto smettere di giocarlo per scrivere qualche recensione! Se pensate che stia scherzando, provate a fermarvi una volta che avete iniziato a giocare. I programmatori hanno costruito i percorsi così abilmente che urtando un ostacolo di troppo, l'auto si arresterà lentamente a pochi strazianti centimetri dalla linea di traguardo: e sarete così obbligati a riprovare solo per vedere se riuscite a cuccare quei pochi secondi extra. Oltre a questo c'è una grafica veloce e precisa molto simile all'originale, effetti sonori evocativi e una marea di percorsi, cinque percorsi, ognuno di cinque tappe, dovrebbero intrattenere anche il miglior giocatore per giorni e giorni. Buggy Boy è un colossal. Comperatelo!

P.S

tocca pietre e ceppi corre su due ruote. Queste capacità sono utili per superare gli ostacoli.
Oltre a scansare quelli pericolosi a folle velocità, il giocatore può anche passare sopra delle bandierine per guadagnare punti extra e sotto degli striscioni per vincere punti o secondi di bonus.
Portando a termine una tappa, il tempo extra viene aggiunto al totale e il giocatore continua nella sezione successiva del percorso.
I bonus temporali e il tempo rimasti dalla tappa precedente vengono aggiunti ogni volta al tempo totale della sezione successiva, aumentando le possibilità di portarla a termine.
I livelli successivi diventano sempre più difficili, con più ostacoli da superare, curve sopraelevate, gallerie e ponti che mettono alla prova la vostra abilità di pilota. Alle volte, incontrerete anche un pallone: passandoci sopra potrete guadagnare punti extra.

Il percorso East è decisamente per professionisti! ▼

PRESENTAZIONE 94%
Ci sono vari percorsi e nel complesso è ben congegnato.

GRAFICA 91%
La grafica un po' rozza è compensata dalla velocità con cui si muove, che è proprio di grande effetto.

SONORO 68%
Non è dei migliori e ha anche poca musica, ma gli effetti sonori sono sufficienti e creano la giusta atmosfera.

APPETIBILITA' 97%
Prendete il joystick a vostro rischio e pericolo: e siate sicuri di non aver niente da fare il giorno dopo.

LONGEVITA' 89%
E' molto difficile superare i percorsi più duri, ma è molto divertente provarci.

GLOBALE 97%
Un eccellente gioco di guida che si dimostra totalmente irresistibile.

TEST

BANGKOK KNIGHTS

System 3, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64, Spectrum, Amstrad.

✔ **Una straordinaria simulazione, tecnicamente e visivamente, di boxe tailandese**

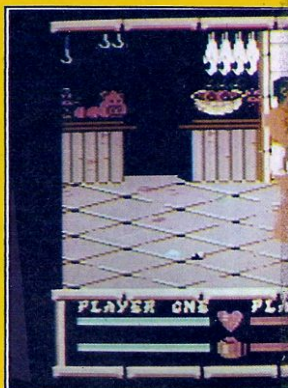
Dopo l'incredibile successo di **Last Ninja** ecco la tanto attesa simulazione di arti marziali della System 3, **Bangkok Knights**.

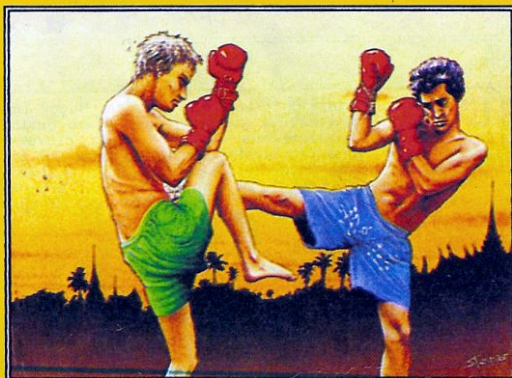
Degli enormi sprite in stile cartone animato e dei fondali a scorrimento multidirezionale ritraggono l'azione col giocatore che si aggira per le strade di Bangkok partecipando ai campionati di boxe tailandese. I comandi sono quelli 'standard' dei piacchia-duro: otto posizioni del joystick per otto mosse di attacco, più altre otto ottenibili con il pulsante di fuoco premuto. Le mosse vanno dai pugni alti e bassi, ai calci alla testa. Quello che invece non è 'standard', è il sistema di attacco 'intelligente' opzionale. In questo modo a ogni posizione del joystick corrispondono due mosse di attacco: a corta e a lunga distanza. Il programma sa a quale distanza stanno fra loro i due concorrenti e quindi seleziona la mossa di attacco appropriata: un'opzione molto utile per i principianti.

Quando due pugili si affrontano, in basso allo schermo appaiono gli indicatori di forza e resistenza. La forza è in relazione ai colpi 'dispendiosi' eseguiti: i calci alla testa, per esempio, indeboliscono il giocatore molto velocemente mentre i pugni consumano meno forza. La resistenza indica semplicemente quanti colpi il giocatore può ancora sopportare prima di essere messo KO. Vince chi per primo riesce a mettere al tappeto tre volte il suo avversario.

Il giocatore inizia la sua ascesa a livello locale mettendo alla prova il suo valore in una serie di incontri con i 'duri' della zona. Il primo avversario è Chu Man e il combattimento si svolge sul bordo di un precipizio. Poi si passa alla giungla dove affrontate il pazzo Mambo. Poi il nostro pugile principiante va a farsi un giro al mercato cittadino dove incontra quel bellimbusto di Killa Kale. Solo dopo aver sconfitto questi avversari si può partecipare al campionato.

Nelle finali il giocatore deve sfidare in quattro incontri ben otto pugili diversi.

Ogni pugile ha una mossa speciale: veloci calci al basso ventre, pestate di piedi(toe-stomp), testate e, dulcis in fundo, Magia Ninja! Vincerete il titolo di Campione solo se metterete al tappeto tutti i pugili: ma la scalata alla vetta è lunga e difficile!

Le figure, grandi e ben animate, danno a Bangkok Knights *una dimensione nuova.* ▼

Sembra che i picchiaduro siano di nuovo sulla cresta dell'onda: International Karate + e Renegade **il mese scorso e ora** Bangkok Knights. **Anche se non è realizzato come con la stessa perfezione di IK+, è altrettanto giocabile, con un'ampia varietà di pugili e di stili di attacco. Gli sprite sono stupefacenti, grandi, ben animati, arricchiti dai classici effetti campionati che riproducono il suono di un colpo andato a segno o di un pugile che cade. Ho qualche dubbio sul modo di "combattimento assistito": è una buona idea ma non per un gioco di questo tipo in cui l'abilità nella scelta delle azioni e nell'uso del joystick è fondamentale: è come se negli scacchi ci fosse un'opzione "help". In suo favore, bisogna però dire che consente ai principianti di imparare velocemente il gioco. Questo è l'unico appunto: per il resto** Bangkok Knights **è superbo. Non perdetelo.**

▲ *Messo al tappeto in un mercato di Bangkok*

▲ *Il gioco è curato nei minimi dettagli: fin nelle curve della fanciulla che regge il cartello.*

▲ *I due pugili sono tra le corde del ring: ovviamente sponsorizzato dalla System 3.*

Gli amanti dei picchia-duro non possono desiderare di più! L'ultima offerta di "violenza orientale" è umoristica e molto, molto giocabile. La grafica è stupenda, con sprite immensi e magnificamente animati che combattono in fondali altrettanto belli. Alcune mosse sono stupende e mi è molto piaciuto il modo in cui un lottatore si schiaccia come una fisarmonica quando viene colpito in testa. Il programmatore Mark Spruthers ha anche fatto meraviglie con i comandi: oltre al solito modo di combattimento c'è anche l'opzione "joystick intelligente" che vi consente di concentrarvi di più nello schivare i colpi che nel darli. L'azione è ben strutturata e gli incontri introduttivi al campionato consentono di scaldarsi prima di affrontare gli avversari (e le avversarie) più tosti. Bangkok Knights **è un picchia-duro molto giocabile e divertente che vi raccomando vivamente di provare.**

L'ultimo titolo della System 3 è molto ben realizzato e spinge il genere del picchia-duro alle sue massime possibilità. Ci sono molti elementi che lo rendono unico, il più rimarchevole dei quali è la grandezza dei personaggi che lottano negli stupendi fondali: già la loro dimensione è strabiliante, aggiungete un'animazione eccellente e avrete un gioco di grande effetto. Forse il suo lato più attraente -condiviso anche dal suo predecessore, The Last Ninja**- è che è prodotto molto bene. Varie chicche rendono piacevole e interessante il gioco, come lo schermo di "dissolvenza" e il modo in cui appaiono e scompaiono i pugili.** Bangkok Knights **può essere solo un picchia-duro ma per i fan del genere vale la pena di spendere 18.000 lire.**

PRESENTAZIONE 94%
Presentazione su schermo ben congegnata, arricchita di un modo di "combattimento assistito" molto originale.

GRAFICA 93%
Ampia, colorata e ben animata con stupendi fondali.

SONORO 89%
Effetti esemplari nei combattimenti e buon motivetto di sottofondo.

APPETIBILITA' 86%
Combattere è difficile ma il "combattimento assistito" aiuta.

LONGEVITA' 84%
Ci sono abbastanza avversari per far durare il gioco a lungo.

GLOBALE 90%
Un picchia-duro giocabile e competente, sufficientemente vario e innovativo da valere i vostri risparmi.

rivenditori autorizzati servizio novità software DICEMBRE 1987

ABRUZZI
COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scalo 147-(CH Scalo)
POLATO CARLO via Istonia 71-S. Salvo (CH)
LP COMPUTERS via Monte Maiella 57-Lanciano (CH)
COSMOS 3000 via Mazzini 38 - PESCARA
ELETTRONICA TE.RA.MO. p.zza M. Pennesi 4-TERAMO
VITTORIA N. & C. s.a.s. - Via S.Spaventa - Sulmona (AQ)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
COMPUTER HOUSE via Battistello-Caracciolo 95 NAPOLI
COMPUTER CLUB 2021 - Piazza, Monteoliveto, 8 (NA)
ODORINO FRANCO p.zza Lala 21-NAPOLI

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA STERLINO via Murri 75/A-BOLOGNA
VIDEOTECNICA via Mazzini 170-BOLOGNA
C.A.R.E.M. p.zza Cittadella 40/41-PIACENZA
PONGOLINI via Cavour 32-Fidenza (PC)
ORSA MAGGIORE p.zza Matteotti 20-MODENA
COMPUTER HOUSE via S. Francesco,15 - CARPI (MO)
SOFT E COMPUTER via C. Maier 85-FERRARA
BRICOL c/o ESP via Classicana 408-RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52-Rimini (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER via Campo di Marte, 122 (FO)
GIO PLASTIK via S. Romano 90-FERRARA
COMPUTER LINE via S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA
GAMES & GAMES via Partanova 18/A-BOLOGNA

FRIULI
MOFERT v.le Unità 41-UDINE
COMPUTER SHOP via P. Preti 6-TRIESTE
FOTOTECNICA via G. Carducci, 25 - TRIESTE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI via Magna Grecia 71-ROMA
ARMONIA primo sottopassaggio staz. Termini-ROMA
DISCOTECA FRATTINA via Frattina 50-ROMA
DRUGSTORE via Macchiavelli 58-ROMA
GIEMA v.le Medaglie D'oro 13-ROMA
MUSICOPOLI p.le Ionio 17-ROMA
BIG BYTE via De Vecchi-Pieralice - ROMA

LIGURIA
A.B.M. p.zza De Ferrari 2-GENOVA
VIDEO PARK via Carducci 5/7-GENOVA
CEIN via Merano 3/R-Sestri Ponenti-GENOVA
FOTO MAURO via Canepari 103/R-Rivarolo-GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)
CENTRO HIFI VIDEO via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45-Sanremo (IM)
PLAY TIME via Gramsci 5/R-GENOVA
ATHENA INFORMATICA via Carissimo e Crotti 16/R-SAVONA
INPUT via Lungomare di Pegli 57/R-GENOVA

LOMBARDIA
DIPIESSE v.le Rimembranze 11-Lainate (MI)
GBC ITALIANA via Petrella 6-MILANO
GBC ITALIANA via G. Cantoni 7-MILANO
GIGLIONI v.le Sturzo 45-MILANO
IL TEMPIO DEL COMPUTER p.zza Pattari 4-MILANO
MICRO SHOP c.so P. Romana-MILANO
SUPERGAMES via Vitruvio 38-MILANO
TRONI GAMES via Pascoli 56-MILANO
SHOW ROOM via P. Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO via Platani 4-Arese (MI)
GBC ITALIANA v.le Matteotti 66-Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM via Verdi 19-Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA c.so Roma 112-Lodi (MI)
BIT '84 via Italia 4-Monza (MI)
CIRCE ELETRONICS v.le Fulvio Testi 219 - MILANO
PENATI s.r.l. via G.Verdi, 28/30 - Corbetta (MI)
IL CURSORE via Covour, 35 - Novate Milanese (MI)
COMPUTER SERVICE SHOP via Ravizza, 8 - MILANO
DOMUS via Ettore Bellini, 3 - MILANO
32 BIT via C. Battisti, 14 - MANTOVA
SUPERGAMES via Carrobbio 13-VARESE
BUSTO BIT via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)
CURIONI via Ronchetti 71-CAVARIA (VA)
REPORTER C.so Garibaldi 25-CREMONA
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3-BRESCIA
SANDIT via F. D'Assisi 5-BERGAMO
SENNA COMPUTER SHOP via Calchi 5-PAVIA
FOTONOVA via Valeriana, 1 S. Pietro Berbenno (SO)
RIGHI ELETRONICA via G.Leopardi, 26 - Olgiate Comasco (CO)
RIGHI ELETRONICA via C. Bernasconi,12 - Uggiate Trevano(CO)

MARCHE
CESARI RENATO via G. Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
VISSANI ARREDATUTTO viaS.Marco Vecchio, 7/B Passo di Treia (MC)
EMI via Conti 2/B-Iesi-(AN)
BIT E VIDEO c.so Matteotti 28-Iesi-(AN)

MOLISE
ROSATI COMPUTER via Martiri della Resistenza 88-Term.(CB)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/4-TORINO
AMERICAN'S GAME via Sacchi 26/C-TORINO
COMPUTER GAMER via Carlo Alberto 39/E-TORINO
COMPUTING NEWS via Marco Polo 40/E-TORINO
MARCHISIO GIANNA via Pollenzo 6-TORINO
RADIO TV MIRAFIORI c.so Unione Sovietica 381-TORINO
CALCOLODATTILO COMPUTER v. C. Battisti 2/E-Coll.(TO)
LIBRERIA LA TALPA via Solaroli 4/C-NOVARA
COMPUTER via Monte Zeda 4-Arona-NOVARA
COMPUTER viale Kennedy 22-Borgomanero-NOVARA
ELLIOT COMPUTERS p.zza Don Minzoni 32-Verbania-(NO)
PROGRAMMA 3 v.le Buonarroti, 8 - NOVARA
RECORD c.so Alfieri 166/3-ASTI
ROSSI COMPUTERS via Nizza 42-CUNEO
ASCHIERI GIANFRANCO c.so Emanuele F. 6-Fossano-CUNEO
PUNTO BIT c.so Langhe 26/C-Alba-CUNEO
S.G.E. ELETTRONICA via Bandello 16-Tortona-(AL)

PUGLIA
DISCORAMA c.so Cavour 99-BARI

SARDEGNA
COMPUTER SHOP via Oristano 12-CAGLIARI

SICILIA
A ZETA via Canfora 140-CATANIA
BIT INFORMATICA c.so V. Veneto-Mazara del Vallo-(TR)
OFFICE AUTOMATION via G. Venezian 75-MESSINA
SPADARO ACHILLE via Del Vespro 71-MESSINA

TOSCANA
TELEINFORMATICA TOSCANA via Bronzino 36-FIRENZE
PUNTO SOFT via Viani 126/128-FIRENZE
HELP COMPUTER via Degli Artisti 15/A-FIRENZE
C.P.U. via Ulivelli 39/R-FIRENZE
FUTURA 2 via Cambini 19-LIVORNO
WAR GAMES via R. Sanzio 126/A-EMPOLI
I.C.S. via Garibaldi, 16 - S. Giovanni Vald'Arno (AR)
TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A-GROSSETO
OFFICE DATA SERVICE gall. Nazionale-PISTOIA
BIG BYTE SHOP p.zza Risorgimento-AREZZO
DELTA SYSTEM via Veneto 12-AREZZO

TRENTINO ALTO ADIGE
ELETTRON MATTEUCCI via Palermo 33-BOLZANO
ERICH KONTSCHIEDER Gesch Standort Merano:Lauten 313

UMBRIA
GBC p.ta Sant'Angelo 23/A-TERNI
STUDIO SYSTEM via R. d'Andreotto 49/55-PERUGIA
COMPUTER STUDIOS via 4 Novembre 18/4-Bastia Umbra (PG)

VENETO
COMPUTER POINT via Roma 63-PADOVA
CASA DEL DISCO via Ferro 22-Mestre-VENEZIA
VIDEO PLAY via G. Bonazzi 14-Arzignano-VICENZA
BIT SHOP COMPUTERS via Cairoli 11-PADOVA

Per informazioni :LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO TEL.0332/21 22 55

In questo numero le recensioni dei videogiochi sono tante e quindi per Top Secret sono rimaste poche pagine. Non è un problema perchè sono sicuro che non avete ancora smaltito l'indigestione del mese scorso.
Comunque state pronti perchè il primo numero del 1988 avrà un nuovo speciale della rubrica più malandrina di Zzap!
Non dimenticatevi che se avete poke, consigli, trucchi, mappe, imbrogli e scorciatoie l'indirizzo è:
ZZAP! Top Secret
via Ausonio 27
20127 MILANO.
Il vostro plico arriverà direttamente sul tavolo del redattore con il grimaldello che vi aiuta a scassinare i vostri videogiochi.

HEAD OVER HEELS (Ocean)

Se questa avventura arcade dalla prospettiva isometrica in 3D continua a darvi problemi provate questo breve listato per avere tutto infinito. Digitatelo sul C64, date il RUN e avrete vite, schermi e paste infinite.

```
10 FOR I = 53229 TO 53261: READ A: POKE I,A: NEXT
20 SYS 53229
30 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 0, 141, 61, 4, 169, 208, 141, 62, 4, 76, 99, 3, 169
40 DATA 0, 141, 154, 122, 141, 126, 117, 238, 32, 208, 76, 80, 0
```

WONDERBOY (Activision)

E' il gioco più maltrattato dai nostri cacciatori di POKE.
Quelle inviate da Massimo Bimbi di Pisa sono le ultime:
Caricate il gioco, resettate il C64 e introducete a piacimento:

POKE 2429, da1 a 255 per il numero delle vite.
POKE 2206, da 0 a 15 per il colore del costume.
POKE 3704, da 0 a 15 per il colore dei capelli.
POKE 2637, 255 per avere sempre ascia, skateboard ect.
POKE 2376, 2 partenza dall'area 2
POKE 2376, 4 partenza dall'area 3
POKE 2376, 8 partenza dall'area 4
POKE 2376, 16 partenza dall'area 5
POKE 2376, 32 partenza dall'area 6
POKE 2376, 64 partenza dall'area 7
La SYS per far ripartire il gioco dovreste conoscerla e comunque è SYS 2112.

LAST NINJA (System 3)

Purtroppo il listato di Last Ninja del numero 16 aveva qualcosa che non andava. Fortunatamente Zoltan Kelemen ha pensato a tutti i lettori frustrati da non poter utilizzare le vite infinite e ci ha mandato la versione corretta. Digitate il listato e date il RUN e premete play sul registratore. Potrebbe essere più facile di così?

```
3 POKE 649,0: FOR I=579 TO 640: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=31722 TO 31735: READ A: POKE I, A: C=C+A: NEXT I: IF C=8876 THEN SYS 579
5 PRINT"ERRORE NEI DATA"
6 DATA 198, 157, 78, 41, 3, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 120, 136
7 DATA 140, 21, 3, 169, 128, 141, 237, 2, 238, 119, 244, 238, 120, 244, 169, 166, 141, 20, 3, 108
8 DATA 20, 3, 162, 121, 142, 178, 3, 206, 179, 3, 76, 81, 3, 169, 197, 141, 135, 120, 76, 191, 3, 12
9 DATA 0, 0, 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96
```

MICRORHYTHM (Firebird)

Avete il disk drive? State usando la mini drum machine della Firebird? Allora queste POKE di Jim Blackler fanno al caso vostro.
Dopo aver caricato il programma resettate il computer e introducete:

POKE 5631,8: POKE 5667,8: SYS 7103

Premendo i tasti funzione F5 e F7 potete caricare e salvare la canzone e le battute sul disco. L'unico problema è che tutti i file vengono chiamati DRUM DATA e quindi dovrete salvarne uno per facciata del floppy.

NONTERRAQUEOUS (Mastertronic)

Vite infinite per questo grandioso avventure arcade. La procedura è la solita: Caricate il gioco, resettate il C64 e introducete:

POKE 30424, 173 per psiche infinita.
POKE 28399, 173 per bombe infinite.
SYS 30633 per ricominciare.

ZYNAPS (Hewson)

Ottime poke per rendere semplice questo spara-e-fuggi di prima categoria della Hewson. Innanzitutto caricate il gioco normalmente e quindi resettate il C64. Se volete annoiarvi con le vecchie vite infinite introducete:

POKE 47106, 234 (RETURN)
POKE 47107, 234 (RETURN)
POKE 47108, 234 (RETURN)

Comunque se volete passare in modo automatico al livello successivo quando venite distrutti senza tornare all'inizio beccatevi queste:

POKE 47106, 76 (RETURN)
POKE 47107, 31 (RETURN)
POKE 47108, 184 (RETURN)

Invece per passare in modo automatico al livello successivo mantenendo la stessa ondata di attacco? Siete confusi? Allora prendete queste POKE e tutto diventerà chiaro:

POKE 47106, 238 (RETURN)
POKE 47107, 33 (RETURN)
POKE 47108, 185 (RETURN)

Ora fate attenzione con queste perchè il computer all'ultimo livello va in tilt - terminate il gioco prima di arrivarci. Se volete giocare il livello per un paio di volte e quindi passare al successivo provate con queste:

POKE 32839, 184 (RETURN)
POKE 32831, 31 (RETURN)

Quando la vostra nave viene distrutta e compare il logo Zynaps, premete RESTORE per passare al livello successivo. Fate attenzione perchè il computer si impianta se premete il tasto più volte.
Quando avete fatto le vostre modifiche fate ripartire il gioco con la SYS 32768.
Fuori di testa no?

Sistema Solare	Archive Complex	Catastrophe Pods	Communications E	Contaminatin Zo	Dilithium Mining	Energy Refinery	Gamma Field	Leeching Pile	Life Supporting	Mesonic Rings	Metabolic Fielr	Nebulous Zone	Nondescript	Orbital Discor	Planetary Su	Psionic Core	Repair Dror	Robot For	Siren De
MENAN (62,15,31) F/3												III						II	
SINIEM (58,16,41) K/3						II								I					

STAR TREK

La cosa più difficile da imparare in Star Trek è come muoversi nella Zona Quarantena andando ad un pianeta di cui si conoscano le coordinate, ma la cosa più importante da sapere è che tipi di pianeta costituiscono un dato sistema solare. Questo perché alcuni tipi di pianeti sono un pericolo mortale per l'Enterprise, mentre altri tipi sono in grado di annullare questi effetti. I micidiali Catastrophe Pods sono ad esempio da evitare assolutamente ed è quindi molto utile tenere un diario su ciascun sistema solare e i suoi tipi di paineti. ZZAP! ha quindi pensato di preparare per voi una tabella che vi consenta di 'registrare' queste informazioni vitali per il gioco. Come si può vedere dall'esempio, abbiamo 'schedato' due sistemi solari: Menan e Siniem. Le indicazioni vanno lette nel modo seguente: nella casella Sistemi Solari vengono indicate nell'ordine il nome, le coordinate, a chi appartengono (con le iniziali F, K, R e I che stanno per Federazione, Klingon, Romulani e Indipendenti) e il numero di pianeti che costituiscono il sistema solare. Nella griglia il numero romano si riferisce a ciascun pianeta di quel sistema e viene collocato in corrispondenza del tipo di pianeta. Fotocopiate la tabella sottostante e usatela per annotare le caratteristiche dei sistemi solari.

Sistema Solare	Archive Complex	Catastrophe Pods	Communications Beacon	Contamination Zone	Dilithium Mining Complex	Energy Refinery	Gamma Field	Leeching Pile	Life Supporting	Mesonic Rings	Metabolic Field	Nebulous Zone	Nondescript	Orbital Discontuum	Planetary Supermind	Psionic Core	Repair Drone Dock	Robot Fortress	Siren Device	Tracking Station	Weapons Dump

Molti giochi racchiudono il *cheat mode*, il modo da "imbroglioni" che consente di ottenere alti punteggi senza POKE, resettare il computer e soprattutto essere degli smanettoni del joystick.
Questi trucchi sono stati scoperti da Vincenzo Rubino di Catanzaro.

NEMESIS (Konami)

Selezionate l'opzione per quattro giocatori e premete il tasto SHIFT di sinistra. Ora selezionate nuovamente il numero dei giocatori.

FUNGUS (Players)

Semplice e scontato. Nello schermo con i migliori punteggi digitate: EASY GAME.

JACK THE NIPPER (Gremlin)

Caricate il gioco e digitate la parola magica: ZAPIT e il gioco è fatto.

GAME OVER (Imagine)

Avete studiato la mappa del numero scorso?
Allora utilizzate questi consigli per la seconda parte di Paolo Sineo.
Il codice di accesso al secondo pianeta è ZAPPA.
Per affrontare il mostro finale dovete avere l'invulnerabilità. Andate all'ultimo piano del palazzo a destra, sparate all'ultima statua in fondo a destra partendo dall'ascensore. Ritornate velocemente all'inizio della foresta prima che l'effetto svanisca. Tuffatevi nel lago, affrontate il mostro e uccidete la principessa.

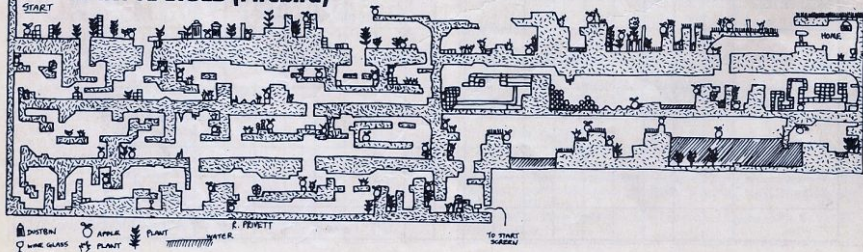
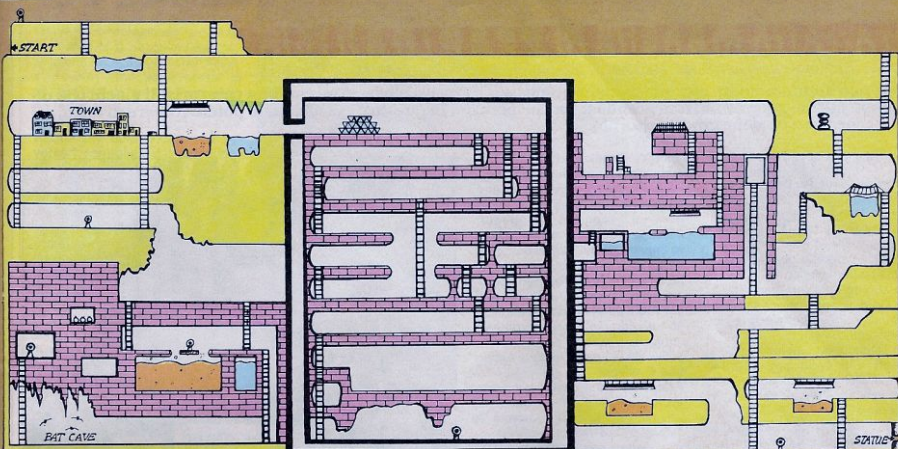
ARKANOID (Imagine)

Il rompi-muro nella versione per Msxha la possibilità di avere vite infinite e un super punteggio. Basta utilizzare questo breve programma preparato da Emanuele Bentivoglio.

```
10 BLOAD "CAS:", R
20 BLOAD "CAS:"
40 DEFUSR = &HD00: A= USR(0)
```

SPIKY HAROLD (Firebird)

START
HOME
R. PRIVETT
DUSTBIN
APPLE
PLANT
WATER
WINE GLASS
PLANT
TO START SCREEN

START
TOWN
BAT CAVE
STATUE

COMPILED BY JULIAN RIGNALL DRAWN BY ANDREW THOMPSON

BUDGET

ECONOMICO E CARINO

Il giretto mensile di ZZAP! tra il budget software

Secondo appuntamento con questa panoramica sul software a basso prezzo. Una categoria di giochi che ultimamente ha conquistato una grande fetta del mercato. In questo piccolo mondo potete trovare di tutto, dal gioco inedito e qualche gradito ritorno.

BEACH HEAD II

Americana,L.5000 .Per C64/ Spectrum

Beach Head II è un classico dei giochi di guerra. Quando uscì nel 1984 fu lodato da tutti e ebbe un enorme successo di pubblico. Ora la US Gold gli ridà nuova vita ripubblicando per l'etichetta economica Americana.

Un Dittatore ha catturato i soldati alleati e li tiene prigionieri in un'isola lontana. Un commando viene inviato sull'isola col compito di liberarli.

Beach Head II può essere giocato in tre modi: il giocatore può essere il Dittatore o il capo del commando, oppure due giocatori combattono contemporaneamente in un sanguinoso testa a testa.

L'azione si svolge in quattro scenari indipendenti, che si caricano in progressione. Nella prima, 'Attack', il commando viene paracadutato dall'elicottero sull'isola. Il Dittatore controlla una mitragliatrice e spara sui soldati che scendono. Lo scenario seguente, 'Rescue', vede le forze del Dittatore impegnate nel tentativo di uccidere i prigionieri prima che riescano a fuggire. Se i prigionieri riescono a sopravvivere vengono fatti scappare su un elicottero attraverso un schermo 3D a scorrimento verticale. L'esercito del Dittatore è schierato in forze e tenta di abbattere il velivolo.

All'epilogo c'è il duello al coltello tra il Dittatore e il capo del commando: uno solo sopravviverà....

Beach Head II è semplicemente superbo, con una grafica graziosa e un discreta gamma di voci sintetizzate. L'azione di gioco è truculenta, ma molto appassionante, e a questo prezzo è un' occasione da non perdere.

GLOBALE 94%

Riempite le buche e lasciate che la simpatica famiglia dei Blob saltelli fino alla fine dello schermo. ▼

HYBER BLOB

Firebird, L. 5000. Per C64

In questo strano gioco della Firebird uno o due giocatori tentano di tenere un gruppo di facciotte saltellanti, continuamente in movimento da destra a sinistra lungo uno scenario a scorrimento orizzontale formato da file di mattoni. Detto così può sembrare abbastanza semplice ma le facciotte devono sempre saltare su superfici solide: quando finiscono nel vuoto cadono fuori dallo schermo e muoino. L'azione è controllata con un cursore, con il quale si prendono uno o più mattoni da una parte dello schermo e li si deposita nei buchi vuoti del paesaggio. Ma i buchi nel paesaggio non sono l'unica difficoltà. Bisogna stare attenti ai mattoni assassini (che svaniscono quando una facciotta gli rimbalza sopra), mattoni inamovibili (che non necessitano spiegazione) e facciotte mutanti (che si mangiano i mattoni). Come se tutto ciò non bastasse, c'è un tempo limite entro il quale portare tutte le facciotte dalla sinistra alla destra del paesaggio. **Hyber Blob** è divertente da giocare ma ha poca varietà e quindi i giocatori più esigenti si possono stancare velocemente. Comunque se amate i giochi che richiedono riflessi pronti sia di mano che di cervello, provatelo.

GLOBALE 80%

ON-COURT-TENNIS
Firebird Silver, L.5000. Per C 64

Non vi sono molte simulazioni del tennis in circolazione in questo periodo e così possiamo apprezzare questa riproposta dell' Activision. C'è una buona scelta di opzioni con tre superfici del campo (erba, terra e cemento), la possibilità di giocare al meglio di tre o cinque set, quattro differenti avversari controllati dal computer, modo a uno/due giocatori e anche il demo. I quattro concorrenti hanno nomi famosi e hanno caratteristiche simili a Ivan, John, Jimmy e Bjorn (i cognomi dovreste conoscerli).
Il tennista ha a sua disposizione una notevole varietà di tiri, tra cui la schiacciata e il lob, la smorzata e il micidiale top spin. Anche il servizio è molto realistico con molte variazioni. La simulazione quindi è molto simile alla realtà, ma altrettanto difficile e potete anche perdere la pazienza quando, per esempio, la palla rimbalza sotto la racchetta. Gli appassionati sportivi dovrebbero dargli un'occhiata ma penso che data l'azione di gioco potrebbe risultare frustante per l'utente medio.

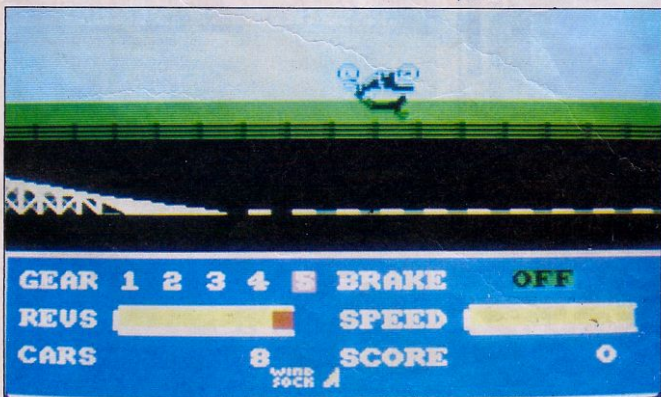
GLOBALE 75%

▲ *Pronti per un bel servizio alla boom-boom*

EDDIE KID JUMP
Ricochet,L.5000.Per Msx, C64

Eddie Kid è uno di quei motociclisti spericolati che girano per le varie piazze d'Europa con la propria due ruote e strabiliano gli spettatori con prove sensazionali.
In questo caso deve saltare il maggior numero di automobili prendendo la rincorsa e sfruttando una rampa di lancio.
Questo vecchio gioco ha una giocabilità abbastanza mediocre anche se i vari movimenti come impennata, atterraggio sono resi in modo abbastanza reale. La versione per Msx ha una grafica elementare. Inoltre è ancora più difficile controllare Eddie Kidd e la sua moto. Se vi accontentate potete sempre provare a saltare con la bici Bmx.

GLOBALE 31%

Povero Kidd sempre con il sedere per terra! ▼

SUNBURST
Rack-it, L. 5000. Per C64

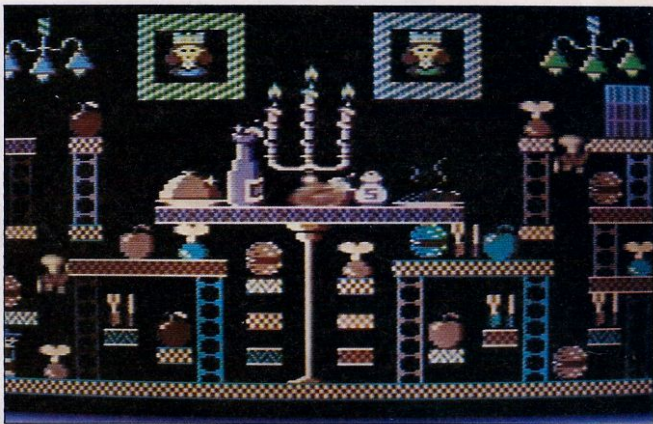
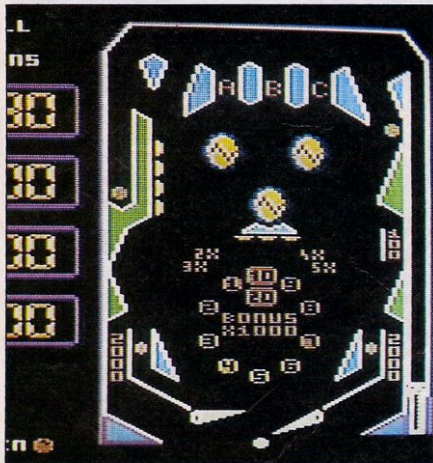
Questa recentissima produzione della Rack-it è uno spara-e-fuggi spaziale multidirezionale ambientato in una serie di sistemi stellari, ciascuno con un enorme sole al centro.Il primo sistema è un coacervo di strane forme di vita come *spinners, phantoms* e *octopods* che puntano contro la vostra astronave, sottraendovi energia al minimo contatto. Se subite troppi colpi la vostra astronave viene distrutta. L'obiettivo è sopravvivere agli attacchi di questi alieni e distruggere i 'portanti', una specie che trasporta l'energia per il sistema solare. Quando li colpite, i baccelli rimangono vivi per 10 secondi, e raccogliendone un certo numero, indicato sul misuratore di energia, la nave vola verso il sole che si disintegra. Terminata la missione, passate al livello successivo di difficoltà maggiore. **Sunburst** appare ben fatto e ha un dei fondali e alcuni sprite notevoli. L'azione di gioco è comunque un po' ripetitiva ed è anche penalizzata dalle imperfette collisioni (la nave qualche volta esplode senza urtare niente). Un breve passatempo destinato a finire presto dentro un cassetto a prendere polvere.

GLOBALE 67%

HENRY'S HOUSE

Mastertronic, L. 5000. Atari XE

Un tipico gioco a labirinto in stile Jet Set Willy con uno spettacolare utilizzo dei colori e del suono dell'Atari 8 bit.
Il protagonista è Henry, il figlio di un inventore pazzo che, dopo aver bevuto una pozione magica del padre, si è rimpicciolito. Tutto sembra più grande e Henry ha dei seri problemi nel muoversi attraverso le varie stanze.
Un vero labirinto di piattaforme e trappole da superare con un percorso obbligato, senza il minimo errore.
Per poter passare da una camera all'altra Henry deve raccogliere prima tutti gli oggetti e quindi la chiave che gli permette di aprire la porta. Le camere sono otto e le sorprese e le difficoltà non mancano.

GLOBALE 80%

▲ *Henry, non è il caso di pensare a una tavola così imbandita.*

▲ *Con Microball potete diventare dei veri 'pinball wizard'.*

MICROBALL

Alternative Software, L 5000. Per C64

Microball è una similazione di flipper scritta da Steve Evans, l'autore di **Guardian**.
Ogni partita può essere giocata da uno a quattro giocatori che devono tentare di ottenere il punteggio più alto con le 5 palline a disposizione. Il piano del flipper è abbastanza classico con bersagli da colpire, magneti, funghetti, corridoi per il bonus, ecc. .
L'azione di gioco non è brillante, con un effetto gravità poco realistico e flipper troppo digitali (nel senso che hanno solo due posizioni). In confronto al vecchio e sempre valido Pinball Construction Set, **Microball** è scadente e i fanatici del flipper lo troveranno alla fine noioso.

GLOBALE 73%

BRIAN JACKS CHALLENGE

Ricochet, L.5000. Per Msx, C 64

Brian Jacks è un campione mondiale di Judo e ha prestato il suo nome per contrastare la popolarità ottenuta da Daley Thompson. Le prove comprendono i piegamenti al suolo e alle parallele, ciclismo, canoa, calcio, nuoto, 100 metri e tiro con l'arco, tutte discipline che ricordano più le gare dell'oratorio che una vera competizione sportiva. Anche il punteggio non è molto gratificante con un confronto ipotetico con quello realizzato, non si sa bene come, da Brian Jacks. Il sistema di comando varia dal solito smanettamento a un uso più ponderato del joystick/ tastiera. Grafica discreta, peccato che le discipline si caricano in due facciate per due competizioni indipendenti tra loro.

GLOBALE 45%

▲ *100 metri. Poteva mancare la più classica delle discipline?*

X-15 ALPHA MISSION

Activision, cassetta L.18.000, solo joystick, per C64.

L'America è sotto la minaccia di un'organizzazione terroristica che ha messo segretamente in orbita una stazione spaziale armata. Se non si accettano le loro condizioni un numero imprecisato di città americane sperimenteranno la forza distruttiva della stazione spaziale.
C'è una sola possibilità: inviare un pilota in orbita, a bordo di un navicella X-15, per scovare e distruggere la stazione spaziale. Quel pilota siete voi.
Dopo un veloce *briefing* al Pentagono per avere i codici di accesso alla stazione orbitante, inizia la missione. L'X-15 supera tre livelli di atmosfera per raggiungere infine lo spazio. Ogni livello ha i suoi nemici: elicotteri spara-missili, jet e satelliti assassini che bisogna distruggere con un fuoco rapido e accurato. I missili Cruise sono invece immuni ai colpi dell'X-15 e vanno evitati con rapide ascensioni e picchiate.

Dopo aver letto dello scenario sulla fascetta ero pieno di speranze, che sono presto sfumate dopo qualche partita. Anche se il programma è ben fatto, con belli grafica e begli effetti, l'azione di gioco non è eccitante. Ti mette alla prova ma l'azione è così ripetitiva che non vale la pena perseverare. Se il programmatore John Van Ryzin avesse dedicato un po' più di attenzione all'azione di gioco, X-15 Alpha Mission poteva anche essere bello ma così com'è non è sufficiente per valere il suo prezzo.

Dietro alla trama bizzarra di X-15 Alpha Mission si nasconde un ragionevole spara-e-fuggi. Per superare i livelli ci vuole un sacco di abilità e resistenza: i satelliti killer si dimostrano gli avversari più duri. La semplice grafica a vettori è di effetto e ben eseguita. Gli effetti sonori sono rari e, insieme ai motivetti, sono del tutto inadatti. La mancanza di varietà tra i primi tre livelli, sia per l'azione che per la grafica, rende il gioco noioso e una volta che lo si è finito non viene molta voglia di fare un altro tentativo.

Una volta che la stazione spaziale è visibile, collocate il mirino sul centro della stazione e il computer vi chiederà di digitare il codice di accesso ricevuto all'inizio della missione. Se il codice è giusto, dalla navicella viene lanciato un modulo ricognitivo che, dopo aver attraverso una massa di asteroidi, attera sulla superficie della stazione.
Atterrando, sbarcherete un gruppo di robot telecomandati che vanno guidati per la superficie della

IMPLOSION

Cascade, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick. Per C64.

Un pianeta artificiale è in rotta di collisione con la terra. Al centro ha una stella nana bianca e lo scontro sarebbe catastrofico. C'è solo una possibilità: inviare una flotta di tre caccia per penetrarne le difese e avviarne l'implosione.
Il pianeta è protetto da una serie di sfere di energia collegate tra loro a formare una griglia. Per aprire una breccia nel sistema di difesa del pianeta bisogna eliminare sette di queste strutture di pura energia.
Per distruggere ogni griglia protettiva bisogna sparare più volte a tutte le sfere che la formano. Quando sono tutte distrutte, la griglia inizia a svanire e appare l'uscita per il livello successivo che va superata entro dieci secondi se si vuole portare a termine l'opera. Una volta fatto ciò viene caricato dal disco o dalla cassetta il livello successivo.
Durante la missione le astronavi aliene attaccano il vostro velivolo succhiandogli energia. Perdete energia anche quando toccate la griglia o non riuscite a uscire dal livello entro il tempo limite.

Il problema di fondo di Implosion è la struttura di gioco troppo semplicistica. Sembra che prima abbiano affrontato gli aspetti tecnici e poi costruito il gioco intorno a uno scrolling molto veloce e a un sistema a griglia molto chiaro. Un aspetto snervante sono le incessanti ondate nemiche che vi ronzano intorno come api incavolate. Sono difficili da colpire perché il velivolo è poco agile e mentre gira non può sparare. Implosion è veloce e abbastanza giocabile ma alla fine è uno spara-e-fuggi molto semplice che non vale il suo prezzo.

Alla prima occhiata Implosion sembra bello. La grafica a scorrimento, super veloce e fluida, è impressionante e ci sono alcuni stupendi motivetti e effetti sonori. Ma quando inziate a giocare queste prime impressioni favorevoli svaniscono: l'azione di gioco è semplicistica e per niente impegnativa; non c'è nient'altro da fare che sparare ai nodi della grglia ed evitare gli attacchi alieni. Raccogliere i cristalli aggiungerebbe un po' più varietà all'azione ma è troppo rischioso per valerne la pena. Alla prima partita sono arrivato al sesto livello e, visto che ce ne sono solo otto, ho dei dubbi sulla longevità di Implosion, soprattutto perché, quando avete completato tutti i livelli, il gioco finisce. Il gioco non ha abbastanza spessore per valere il suo prezzo.

Lungo le griglie sono situati dei depositi di cristalli energetici che se vengono distrutti rilasciano quat-

stazione in cerca dei sistemi difensivi esterni a cui vanno collegati. Una volta che un droide è collegato , gli si ordina di autodistruggersi, così da disattivare quel sistema. Quando avete distrutto tutto il sistema difensivo dovete condurre l'ultimo robot al sistema energetico centrale e la stazione finalmente esploderà.

PRESENTAZIONE 78%
Noiosi ritardi all'inizio ma per il resto decente.
GRAFICA 67%
Navicelle nemiche a grafica vettoriale molto veloci ma il resto è di media qualità.
SONORO 40%
Musica dei titoli e effetti sonori mediocri
APPETIBILITA' 58%
Dopo la forzata (e noiosa) sequenza di decollo, la prima sezione spara-e-fuggi è abbastanza divertente.
LONGEVITA' 58%
Superata la prima sezione, la seconda non offre granché ai giocatori incalliti.
GLOBALE 46%
Un coraggioso tentativo di spara-e-fuggi 'strategico', che purtroppo non centra il bersagli.

tro cristalli. Se, li raccogliete guadagnate vite, energia o punti extra.
Nell'ultimo livello bisogna distruggere i giganteschi centri energetici se si vuole eliminare del tutto la minaccia incombente: solo così la Terra sarà salva!

PRESENTAZIONE 80%
Chiara rappresentazione su schermo e titoli carini. Ci sono anche uno schermo demo e un'opzione allenamento.
GRAFICA 71%
La griglia dei fondali è nitida e 'scrolla' con fluidità. Lo sprite principale è ben dettagliato mentre i velivoli alieni sono piuttosto semplici.
SONORO 73%
Motivetto dei titoli e *jingle* finali vivaci e adeguati effetti sonori.
APPETIBILITA' 60%
L'azione immediata dovrebbe attrarre quasi chiunque.
LONGEVITA' 49%
I livelli molto simili tra loro e l'azione di gioco semplicistica non lo fanno durare a lungo.
GLOBALE 57%
Un veloce spara-e-fuggi con una bella grafica che però impegna poco.

TEST

NEBULUS

Hewson, cassetta L.12.000 , disco L.15.000 , joystick o tastiera.

✔ Un gioco di piattaforme incredibilmente irresistibile

Sul pianeta Nebulus c'è fermento. Qualcuno ha costruito delle torri giganti in mezzo al mare in barba al piano regolatore e la Destructo SpA ha ricevuto l'ordine di demolirle. Il giocatore veste i panni dello sfortunato operaio a cui è stato affidato questo compito.

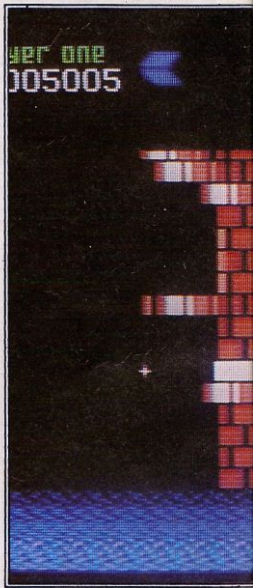
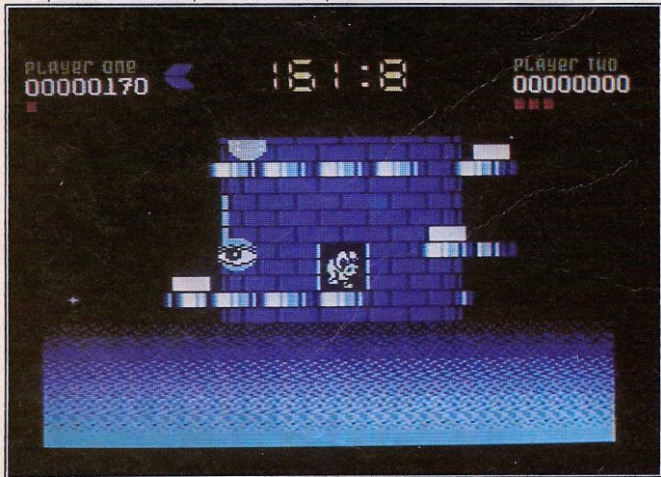
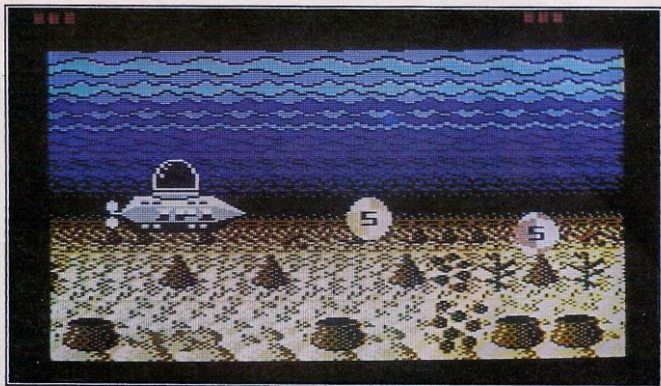
L'esperto demolitore arriva alla base di ogni torre via sottomarino. E' un tipico abitante di Nebulus: un grasso e piccolo bipede verde, capace di saltare e sparare gocce di energia.

Per distruggere la torre deve arrivare in cima entro un certo limite di tempo. E' più facile a dirsi che a farsi: bisogna superare una serie di piattaforme, scale, ascensori e porte che si trovano disseminate all'esterno della costruzione. L'azione è in tre dimensioni e la torre gira mano a mano che l'operaio le gira intorno. Se si salgono le scale o si prendono gli ascensori per raggiungere i livelli più elevati lo schermo scrolla verticalmente.

Non ci sono dubbi, Nebulus è ispirazione pura: è assolutamente originale e ben disegnato e sfido chiunque a giocarlo mantenendo il sangue freddo. Era dai tempi di Boulderdash che non usciva un gioco così giocabile e frustrante. Ogni livello è realizzato con molta attenzione in modo da consentire di arrivare, ogni volta, un po' più in là. Ciò nonostante proprio quando pensate di andar bene qualche orribile trappola vi strappa l'ultima vita e dovete ricominciare ancora una volta da capo. L'azione di gioco è molto gratificante ma non soddisfa mai a sufficienza, obbligandovi a fare un'altra partitina. Così, una volta che avete iniziato a giocare è molto difficile smettere: in redazione non si lavorava più! La stupenda azione di gioco è accompagnata da una grafica incredibile. L'effetto di rotazione tridimensionale è veramente strabiliante e lo sprite principale è animato superbamente. Anche gli effetti sonori sono belli! Nebulus è una stupenda combinazione di piattaforme e enigmi e offre giorni e giorni di sano divertimento: comperatelo a vostro rischio e pericolo.

La scalata alla torre è intralciata da una serie di ostacoli, tra cui: palle che rimbalzano, alieni rotanti, mattoni lampeggianti e occhi volanti. Le palle e i mattoni si possono distruggere con le gocce di energia mentre bisogna evitare tutti gli altri ostacoli. Se non si riesce ad evitare un oggetto volante o si capita su una piattaforma che scompare, il povero operaio cade nel vuoto. Ha la pelle dura è può sopportare qualunque caduta, fintanto che atterra su una piattafor-

▲ *Si può sparare alle sfere ma bisogna evitare gli occhi.*

▼ *L'operaio della Destructo SpA inizia l'ascesa alla prima torre*

▲ *Lo schermo bonus subacqueo ha un'incredibile scrolling parallattico*

ma sottostante, ma se cade in mare muore e perde una delle sue cinque vite. Perde una vita anche se non riesce a raggiungere la cima della torre entro lo scadere del tempo limite.
Quando si entra nella porta più alta, la torre si distrugge e cola a picco nel mare. L'operaio risale a bordo del suo mini sommergibile e entra in uno schermo bonus a scorrimento orizzontale nel quale deve prendere dei pesci sparandogli contro delle bolle d'aria. Dopo questo breve interludio viene depositato alla base di un'altra torre per continuare il suo lavoro. In tutto ci sono otto torri che richiedono, ognuna, una diversa strategia di salita.

▼ *Sull'ascensore del secondo livello.*

In questo che sarà il mese più incredibile per il software, i miei risparmi sono dedicati a Nebulus. La grafica bisogna vederla per credere e nessuna foto può darle giustizia. La qualità sta infatti nell'animazione: lo scrolling parallattico, la rotazione della torre e l'alienino verde sono veramente incredibili. Questo gioco non è solo tecnicamente perfetto perchè i programmatori sono riusciti a catturare l'elemento più critico: la giocodipendenza. Non so se è la teoria di Boulderdash "questa volta lo batto" o l'ingegnosa presentazione che rende piacevole questa esperienza ludica so solo che si torna sempre a giocarci. Sembra che ancora una volta la Hewson abbia dimostrato alle maggiori software house che quello che conta è la qualità, e non solo una buona idea, dei diritti costosi o una pubblicità sfavillante.

Trovo divertente come la quantità di pubblicità fatta per un gioco sia inversamente proporzionale alla qualità del prodotto finito. Nebulus è uno di questi casi: nessuna pubblicità per annunciare l'uscita, un demo del gioco al PCW Show e niente più. Il gioco è assolutamente superbo: semplice, originale e ben realizzato. Graficamente Nebulus è perfetto: guardate le torri ruotanti da qualche decina di centimetri di distanza e vi sfido a non rimanerne assolutamente convinti. Se ciò non è vi basta, guardate lo scrolling parallattico negli schermi bonus: è altrettanto incredibile.
Neanche l'azione di gioco è stata dimenticata: la parola "irresistibile" non riesce a dar ragione del fascino di Nebulus. Lasciate perdere i giochi su licenza e le conversioni: l'originalità vince sempre. Comperare per credere.

PRESENTAZIONE 95%
Ben presentato con tutte le opzioni necessarie.

GRAFICA 97%
Stupefacenti effetti per la rotazione delle torri e eccellente scrolling parallattico nello schermo bonus.

SONORO 88%
Musica dei titoli di alta qualità e effetti sonori meditati.

APPETIBILITA' 97%
E' assolutamente impossibile smettere di giocare anche se è dannatamente difficile.

LONGEVITA' 91%
Per distruggere le otto torri ci vuole un sacco di perseveranza e, anche se ci riuscite, potete sempre ricominciare da un livello più difficile.

GLOBALE 97%
Uno dei giochi più innovativi mai realizzati che aggiunge nuove dimensioni ai giochi di piattaforma.

ADDICTA BALL

Alligata, cassetta L. 18000, joystick/tastiera. Per Msx, C64.

La storia è simile a quella di Arkanoid: un'astronave sta tentando di superare un fitto bombardamento di asteroidi e alieni. L'astronave è il vostro respingente o racchetta che si muove lateralmente e può anche avanzare se raccoglie l' equipaggiamento giusto.
Il gioco è della famiglia break-out anche se **Addicta Ball** è un mix tra rompi muro, flipper e arcade con una grande varietà di imprevisti, sorprese e novità.
Lo scopo finale è riuscire a superare i vari livelli caratterizzati da un tema e da un oggetto. Per esempio nel primo trovate una moto che attraversa lo schermo, quindi un'auto, una nave e così via. La parte destra contiene una colonna indicante il livello in cui vi trovate. Il piano del gioco non ha il classico buco inferiore in cui può cadere la pallina. Una protezione di mattoni evita il più classico degli incidenti. Il muro da abbattere non è fisso ma avanza verso di voi e ogni tanto lascia cadere delle goccie di fuoco che bucano la barriera protettiva. La vostra astronave/respingente deve preoccuparsi di parare questi proiettili di fuoco per evitare che si aprano varchi nel muro inferiore. Fate anche attenzione a non urtare alcun mattone. Il muro in movimento contiene mattoni indistruttibili, altri invece si possono abbattere con la pallina oppure con i proiettili quando si è in grado di sparare. Alcuni mattoni marcati con una lettera, da un punto interrogativo o da un teschio offrono degli optional come armi e munizioni, turbo, carburante, vita extra, la possibilità di ricostruire la barriera protettiva e così via. Alcuni optional possono essere recuperati con un contatto con il respingente, altri devono essere colpiti con il laser o la pallina. Per queste caratteristiche siete obbligati a aprirvi un percorso preciso per evitare impatti mortali.

Riuscire a inventare qualcosa di nuovo dopo Arkanoid non è certo facile ma Addicta Ball è un gioco divertente e impegnativo. Ho trovato qualche difficoltà nel muovere la racchetta e soprattutto nell'abituarmi a non colpire la pallina quando c'è la barriera.

In Addicta Ball c'è molto da fare; forse anche troppo, e il vostro "battitore" in fondo allo schermo ha poco spazio di manovra ed è un po' lento; ma l'azione è divertente e coinvolgente. La grafica è semplice ma ben fatta e il movimento degli oggetti è preciso, anche se non fluidissimo. E' un gioco carino e divertente, che riesce ad accattivare l'attenzione e ad intrattenere piacevolmente per svariate partite.

PRESENTAZIONE 72%
Caricamento veloce con buone istruzioni.

GRAFICA 73%
Semplice ma con una buona varietà nella scelta dei colori.

SONORO 80 %
Ottime effetti sonori e musichette varie.

APPETIBILITA' 85%
Una sfida continua con molte variazioni e di difficoltà sempre più impegnativa......

LONGEVITA' 73%
......e che può diventare impossibile anche per la difficoltà di controllo.

GLOBALE 80%
Un appassionante gioco con notevoli variazioni e difficoltà.

THUNDERCATS

PER CBM 64

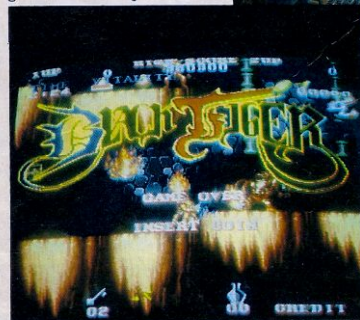
£. 12.000 cassetta

£. 15.000 cassetta

- Disponibile anche per altri tipi di computer -

DIVERTIMENTO AUTOMATICO

L'ENADA, l'Esposizione Nazionale delle Apparecchiature per il Divertimento Automatico, è *la* fiera dei videogiochi da bar, l'appuntamento più importante dell'anno per chi segue questo settore. All'ENADA vengono presentati i videogiochi che appariranno nei mesi seguenti nelle sale giochi e nei bar di tutta Italia.
ZZAP! è andato a curiosare tra gli stand della Fiera ed ecco quello che abbiamo visto.

La cosa che subito balzava all'occhio tra gli stand dell'ENADA è l'evoluzione dei coin-op: ormai il pubblico è talmente abituato a una *escalation* di qualità, che non si accontenta più di un videogioco "normale". Oggi per attirare l'attenzione dei giocatori ci vogliono i videogiochi cabinati "de luxe".
In questo campo la casa leader è la SEGA, che già aveva furoreggiato due anni fa con **HANG-ON** e l'anno scorso con **OUT RUN**: il protagonista di quest'anno risponde al nome di **AFTER BURNER**.
Dal punto di vista estetico bisogna ammettere che **AFTER BURNER** è veramente favoloso ed imponente, tanto da far sfigurare al suo cospetto i suoi due, pur splendidi, predecessori: tutto il corpo del gioco è montato su due bracci verticali, che gli permettono una oscillazione alto-basso e avanti-indietro in senso rotatorio, che rendono in maniera stupefacente i corrispondenti movimenti del mezzo che pilotiamo, cioè un caccia supersonico da combattimento!
Ma una volta nell' abitacolo del nostro "aereo" ci accorgiamo di un'altra paricolarità: abbiamo in dotazione addirittura una cintura di sicurezza per prevenire pericolose "uscite" dovute a ulteriori movimenti di tutto l'interno del mobile, dal seggiolino al video, il quale ha una rotazione destra-sinistra frenetica, a seconda dei comandi che impartiamo con la cloche in dotazione, che dispone anche di un *trigger*, per sparare mitragliate a volontà, e di un pulsante per lanciare un numero limitato di missili. Insomma, se con i migliori simulatori di volo può sembrare di vedere ciò che accadrebbe

▲ *Una schiacciata a* Dunk Shot

nella realtà, con **AFTER BURNER** possiamo addirittura "sentire" fisicamente la frenesia di un combattimento aereo! Tanto per dare un'idea del ritmo che offre questo videogioco, potremmo dire che al suo confronto un gioco come **SPACE HARRIER** sembra una passeggiata tra lumachelle!
I livelli si succedono ad un ritmo a dir poco incalzante, se si riesce a sopravvivere (ma c'è sempre l'allettante e dispendiosa possibilità del "Continue Game"), interrotti solamente da provvidenziali rifornimenti che otteniamo da un'astronave madre: i caccia avversari sbucano da tutti i lati, di fianco, di fronte, e i missili che ci lanciano contro impiegano una frazione di secondo per raggiungere il nostro velivolo, disintegrandolo con un effetto grafico e sonoro che ormai ha ben poco da invidiare ai celebrati giochi al laser!
Secondo le statistiche distribuite dalla SEGA, negli ultimi tre mesi nelle sale giochi giapponesi **AFTER BURNER** è stato nettamente il campione assoluto di incassi e ci sembra che ciò sia pienamente giustificato dalla qualità di questo coin-op: non vi resta che aspettare il suo arrivo nelle sale giochi italiane per provarlo.
Al posto d'onore delle succitate classifiche si trova un altro simulatore di volo, però appartenente al genere classico: **MIDNIGHT LANDING** della TAITO, anch'esso offerto con un mobile spropositato che "ingloba" al suo interno il giocatore regalandogli un'atmosfera tutta particolare.
Al terzo posto della compilation nipponica c'è l'ormai già discretamente diffuso **SUPER HANG-ON**, sempre della SEGA, di cui vi abbiamo già parlato sul numero di ottobre di ZZAP!, al quale vi rimandiamo per maggiori dettagli.
Tornando al filone dei giochi spettacolari, sempre allo stand dove erano esposti i prodotti della TAITO ci si poteva divertire con **FULL THROTTLE**, una pista che assomiglia più a **WEC LE MANS** che a **OUT RUN**, con un mobile "sussultorio" dagli effetti esilaranti; si poteva finalmente ammirare lo spettacolare **DARIUS** a tre schermi, ambientato nelle profondità marine, nonché l'ultimo eroe del genere "Rambo", protagonista della **RASTAN SAGA**, ed infine la seconda versione di **ARKANOID**, intitolata **REVENGE OF DOH**, con nuovi schemi di interminabili mattoncini da abbattere.
Per chiudere il discorso "spettacolo", non poteva mancare il super-molleggiato simulatore di volo della DATA EAST (insieme alla TATSUMI), l'ormai noto **LOCK ON**, esposto nello stand della BALLY, che proponeva come al solito dei videogiochi alquanto originali (ricordate **STOMPIN'**, che si giocava con i piedi?), tra i quali spiccava **XENOPHOBE**, che si ispira al famoso film "Aliens", offrendo la possibilità di giocare contemporaneamente in tre, con uno schermo con tre strisce verticali che permettono di combattere anche in zone diverse dell'astronave su cui ci troviamo.
Altri videogiochi degni di nota erano esposti allo stand dell' ATARI: oltre a **ROAD BLASTERS** (vedi ZZAP! di ottobre), c'era **APB**, abbreviazione di **All-Points Bulletin**, videogioco misto del genere puntini-pista-strategia, suddiviso in diverse giornate di gioco, ma soprattutto si poteva gustare **DUNK SHOT**, ennesimo gioco della SEGA e stupenda simulazione del basket, che può essere giocata fino a quattro giocatori (2 contro 2), ciascuno dei quali comanda un omino con una trackball (come in **WORLD-CUP**) e due pulsanti (uno per passare e l'altro per saltare e tirare).
Tra le altre "schede logiche" esposte in più stand, la più meritevole era sicuramente **BLACK DRAGON** (nota anche col nome **BLACK TIGER**), ultimo prodotto della CAPCOM, ennesimo "end game" stile **GHOSTS'N'GOBLINS**, articolato in otto round coloratissimi, spettacolari, insidiosi e pieni di trucchi.
Un altro coin-op molto attraente nelle prime partite era **DOUBLE DRAGON** della TECHNOS, che però non rappresenta un grosso ostacolo per chi è già pratico di picchiaduro: bastano poche partite, usando il trucco di giocare in due contemporaneamente, per finire l'intero gioco e vedere così sfilare, a mo' di titoli di coda, i nomi di coloro che hanno realizzato il gioco.
Per chi ama le imprese difficili ecco pronto **SDI** (**Strategic Defense Initiative**), che si gioca con una trackball e un joystick munito di un pulsante sulla sommità; si può giocare in due contemporaneamente, alternando una fase offensiva a una difensiva, il tutto ambientato nello spazio. Infine c'era circa un'altra decina di titoli minori, ma ci riserviamo di parlarvene in futuro solo se dimostreranno di valere di più di quello che sembrava a una prima sommaria visione; scusateci, ma eravamo un poco distratti dagli stupendi video juke-box che pullulavano letteralmente in fiera...

▲ *Gli spropositati mobili della Taito*

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Questo mese la US Gold ha lavorato sodo con due conversioni arcade e un nuovo gioco di ruolo erano in avanzata lavorazione.
La prima conversione è Sidearms, lo spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale della Capcom per due giocatori. I due caccia volano su un paesaggio infestato di alieni, sparando più che possono. Alle volte uccidere un alieno frutta un baccello che, se raccolto, accresce la potenza offensiva e difensiva dell'astronave.
Nella versione a due giocatori, entrambi i velivoli appaiono contemporaneamente sullo schermo rendendo teoricamente più facile l'assalto. Alle volte si uniscono in un'unica astronave per affrontare una zona di particolare difficoltà, quale può essere la fine di un livello.
L'azione è molto frenetica e sembra essere altrettanto furiosa quanto l'originale.
La seconda conversione è 720° dell'Atari, un gioco di skateboard tecnicamente strabiliante realizzato da Chris Butler, autore di Space Harrier.
Nel paesaggio multidirezionale di Skate City bisogna raccogliere i biglietti che consentono l'accesso a una delle varie piste di pattinaggio. Una volta entrati, bisogna esibirsi sia nel corpo libero che partecipare a gare, eseguendo quante più acrobazie possibili per guadagnare punti, sperando di arrivare ad eseguire il 720°: una manovra consistente in un doppio salto mortale.
Chris Butler è stato assolutamente all'altezza della situazione: ha trasferito nel gioco il suo 'feeling' originario mantenendo alta la qualità grafica. Il gioco dovrebbe essere disponibile per i primi mesi dell'anno nuovo: aspettatevi, più prima che poi, la recensione.
D'altro canto la US Gold sta lavorando a un nuovo gioco di ruolo in concorrenza con il genere Ultima/Bard's Tale. **Il gioco,** Wizard Warz, **è la storia di uno stregone megalomane che vuole diventare Mago dei Maghi. Per far ciò batte la campagna a caccia di mostri e stregoni, costruendosi il suo arsenale di incatesimi.**
Lo schermo è quello solito di questo genere di giochi: una finestra grafica del paesaggio circondata da finestre più piccole che danno informazioni sul personaggio del giocatore e sui suoi nemici. Durante un combattimento, la finestra si ingrandisce: i due contendenti si affrontano all'interno di una piccola arena, circondata dalla campagna. Il giocatore può

▲ *Sidearms è una variante di* Salamander *per due giocatori*

▲ *Con 720° della US Gold lo skateboard è tornato di moda*

L'ultima avventura dinamica della GO! promette bene! ▼

lanciare una serie di incantesimi, ognuno dei quali indebolisce, a suo modo, lo stregone avversario.
Mentre l'idea del gioco non è delle più originali, il suo approcccio è nuovo: con una maggiore enfasi verso il combattimento e una presentazione di altissima qualità.

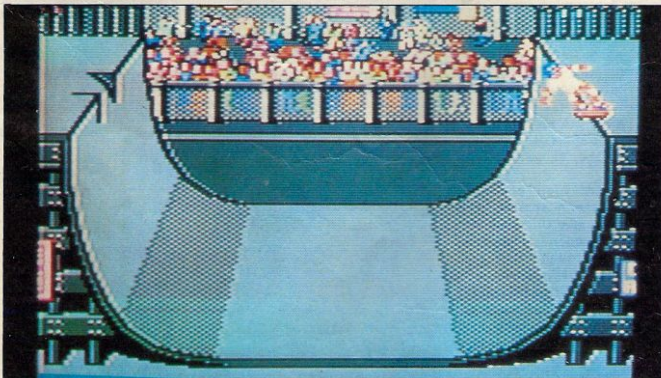
Dopo l'enorme successo di Barbarian, nei suoi vari formati, Steve Brown e il suo team della Palace Software si apprestano a lanciare il loro prossimo successo: Rimrunner. In un paesaggio molto originale, una razza di insettoidi subisce l'attacco di aracnoidi mutanti. Per difendersi, gli insettoidi hanno costruito delle cupole giganti nelle quali vivono ma queste sono alimentate da dei generatori che, per funzionare bene, richiedono una costante manutenzione.
Il giocatore comanda un insettoide incaricato della manutenzione delle cupole, che deve girare di generatore in generatore (tutti situati intorno alla cupola) a cavallo del suo fedele dinosauro: il Rimrunner. A intralciare il suo lavoro ci sono un mucchio di alieni che lo attaccano a ondate. Questo costituisce la parte principale del gioco che è un veloce spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale.
Se il giocatore riesce a mantenere in vita i generatori per il periodo di tempo stabilito, termina il livello e può così passare a quello successivo, più difficile, su un altro pianeta.
Il gioco dovrebbe essere un prodotto ben rifinito, con effetti parallattici sui fondali a scorrimento orizzontale, ottima musica e effetti sonori di Richard Joseph e alcune sorprendenti chicche: all'inizio l'insettoide chiama il suo animale con un fischio, come se chiamasse un cane, e quando la bestia muore si trasforma in scheletro proprio sotto di lui!

▲ *L'eroe del nuovo spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale della Palace ha un insolito mezzo di trasporto*

In concorrenza con 720° della US Gold c'è Electronic Art's Skate Or Die, un'altra simulazione dello skateboard scritta dagli autori di Summer Games. In questa versione il giocatore sceglie di partecipare a una tra cinque diverse gare: tre basate su eventi professionisti e due appositamente inventate per il gioco. Le tre prove 'reali' sono: Corpo Libero, Discesa e Salto nei quali competono fino a otto giocatori per totalizzare il punteggio più alto e il miglior tempo. Nelle due prove speciali, Giochi Acquatici e Combattimento Cittadino, il giocatore combatte contro un avversario: sia un altro giocatore che uno dei tre avversari elettronici. Sembra bello ma dovrete aspettare il mese prossimo per la recensione.

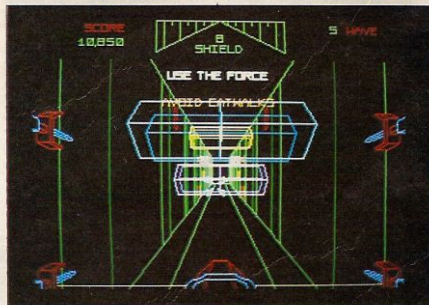
▼ *Date una rispolverata al vostro vecchio skateboard!*

ENGLISH SOFTWARE

La English Software, un'altra società targata US Gold, sta lavorando a Octopolis che loro stessi descrivono come uno "spara-e-fuggi con contorno di piattaforme". Questo significa uno strano miscuglio di piattaforme in prospettiva, scorrimento a doppio schermo e volo di astronavi sopra la testa!
Il giocatore prende il comando di un pilota che è

stato scelto per affrontare le difese di un pianeta chiamato Octopolis. Questo pianeta rappresenta l'ultimo ostacolo al tentativo imperiale di dominare la Galassia ma ha uno dei sistemi di difesa più impenetrabili mai creati, basato sul bloccare gli schemi di pensiero degli attaccanti. Ci sono voluti 200 anni per trovare un pilota immune al potere mentale del pianeta, quindi non prendete sotto gamba questo ruolo!
In quella che sembra essere una fusione ben più strana del tema di Zig Zag, labirinto più spara-e-fuggi, Octopolis cerca di rompere le barriere del già visto: dovrebbe almeno essere interessante.

▲ Octapolis *vanta uno scorrimento orizzontale in prospettiva parallattica*

E' in arrivo la versione ufficiale di Star Wars. Grafica a vettori e musica sull'aria del tema di Guerre Stellari sono alcune delle caratteristiche di questa conversione del coin-up dell'Atari. Come nella versione originale, dovete distruggere la Death Star al comando dell'X-Fighter di Luke Skywalker. L'attacco è suddiviso in tre fasi: la prima, un volo di approccio alla Stella della Morte contro le astronavi dell'Impero; la seconda, sulla superficie contro le torri laser che spuntano dal suolo e la terza nel tunnel finale per far esplodere la Death Star. Il gioco è disponibile per Spectrum, Commodore e Atari ST.

Una valanga di giochi da questa software house francese che ora è distribuita ufficialmente anche in Italia, con molti giochi scritti in italiano. Evviva! Prohibition, il gioco già Atari ST che si ispira al gioco da bar Empire City, è ora compatibile anche per C64 e Olivetti Prodest.
L'Atari distribuisce una confezione, Atari Pack, contenente sei giochi Infogrames tutti in versione italiana: T.N.T., un gioco alla Rambo in cui dovete liberare la base di Khe Sanh aprendovi la strada in territorio nemico; Dama 3D, una simulazione del gioco della dama; Quick Mind, una serie di programmi residenti che possono essere inseriti in ogni programma e richiamati in qualsiasi momento; Passeggeri del Vento I, l'ottima avventura ispirata ad un fumetto francese; Turbo GT, una simulazione di guida e Bubble Ghost, un divertente arcade nel quale comandate un fantasmino che a colpi di 'soffiate' deve far uscire una bolla dal maniero nella quale è rinchiusa.
Annunciate, in varie compatibilità, anche due simulazioni sportive: Bivouac, una simulazione di alpinismo, e Les Dieux de la Mer una simulazione di gare di sci nautico.
Ancora tre titoli per Atari ST: Altair, uno spara-e-fuggi in perfetto stile Uridium e Macadam Bumper, un gioco di flipper nel quale, uno speciale kit di costruzione, consente di creare infiniti piani di gioco con ostacoli, respingenti, girandole, ecc; Eden Blues, un adventure grafico nel quale il giocatore, ultimo sopravvissuto della guerra coi robot, deve trovare la donna che dicono sia ancora in vita e scappare con lei dal penitenziario nel quale sono rinchiusi. Come in tutti giochi della Infogrames la grafica è molto spettacolare e curata fin nei minimi dettagli.

ZZAP! Parade

1. (1) **THE LAST NINJA**
SYSTEM 3
ZZAP! PAGELLA 90%

2. (-) **CALIFORNIA GAMES**
EPYX
ZZAP! PAGELLA 97%

3. (7) **STAR PAWS**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 90%

4. (3) **BUBBLE BOBBLE**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 97%

5. (22) **LEADERBOARD**
ACCESS/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

6. (9) **DEFENDER OF THE CROWN**
MIRRORSOFT
ZZAP! PAGELLA 94%

7. (13) **SOLOMON'S KEY**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

8. (4) **ARKANOID**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

9. (15) **SLAP FIGHT**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

10. (6) **WIZBALL**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 98%

11. (19) **KIKSTART II**
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 80%

12. (5) **WONDER BOY**
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 86%

13. (8) **ROAD RUNNER**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 74%

14. (10) **WORLD GAMES**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 98%

15.(-)**INTERNATIONAL KARATE +**
SYSTEM 3
ZZAP! PAGELLA 93%

16. (11) **CHAMPIONSHIP WRESTLING**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

17. (14) **BARBARIAN**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 87%

18. (12) **INTO THE EAGLE'S NEST**
PANDORA
ZZAP! PAGELLA 90%

19. (17) **METROCROSS**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 92%

20. (16) **SUPER CYCLE**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

21. (20) **DRAGON'S LAIR II**
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 90%

22. (23) **ELITE**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 85%

23. (21) **DELTA**
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 74%

24. (24) **THE SENTINEL**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA MO

25. (25) **GAUNTLET**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

26. (-) **RENEGADE**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 90%

27. (28) **ARMY MOVES**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 75%

28. (29) **MUTANTS**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 90%

29. (30) **FLASH GORDON**
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

30. (-) **SUMMER EVENTS**
ANCO
ZZAP! PAGELLA 92%

ZZAP! Parade

I miei giochi preferiti sono:

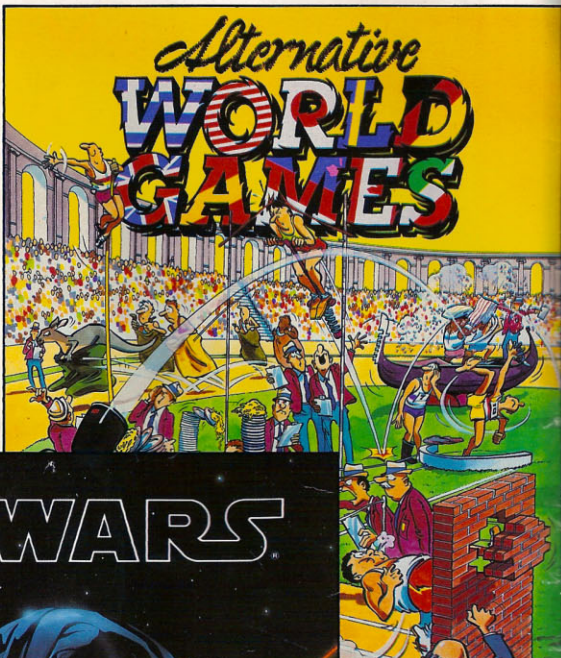
NOME ....
COGNOME ....
VIA ....
CITTA' ....

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Spedite a Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio,27 - 20123 Milano

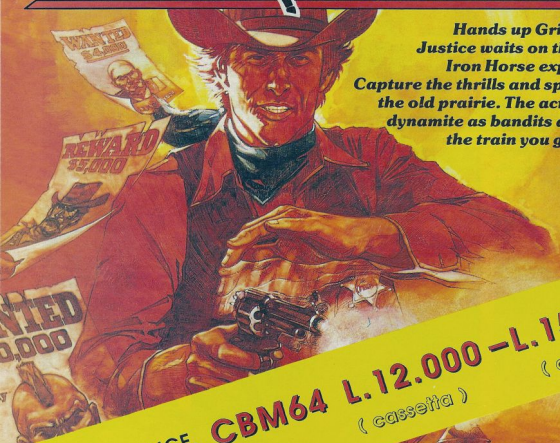
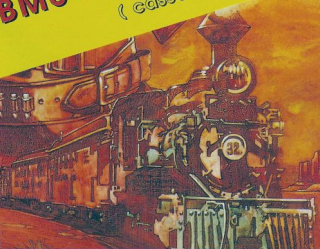
CHI HA DETTO CHE I VIDEOGAMES PIU' BELLI DEVONO ESSERE ANCHE I PIU' CARI?

COMMODORE 64*
cassetta
Lit. 12.000
disco
Lit. 15.000

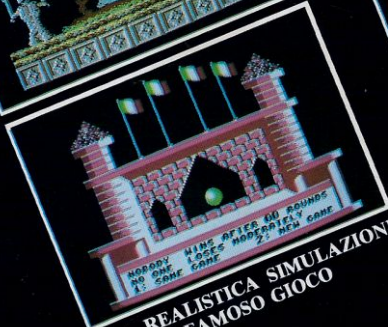
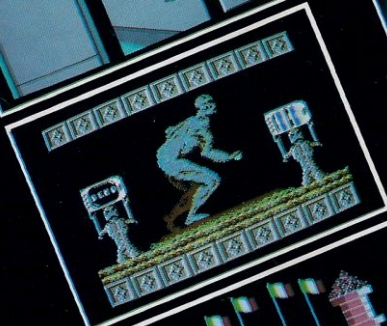
I giochi alternativi, ecco il vero spirito del gioco - tirarsi cuscini, saltare fiumi, salire muri e pertiche scivolare o correre nei sacchi - da solo o con i tuoi amici

COMMODORE 64*
cassetta
Lit. 12.000
disco
Lit. 15.000

Il famoso coin-op della KONAMI, in una bellissima conversione fedele all' originale!

*DISPONIBILE ANCHE PER ALTRI TIPI DI COMPUTER

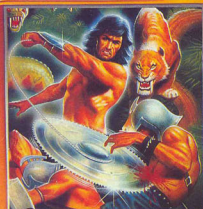
Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21 22 55

COMPERATE SOLO ORIGINALE

Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21 22 55

ITAL VIDEO
DUE VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY
PER IL TUO DIVERTIMENTO!
TOMBOLA
PER COMMODORE 64/ AMIGA/MSX
BOCCE
PER COMMODORE 64
IL GIOCO PIÙ AMATO CHE VANTA
SECOLI DI TRADIZIONE IN
VERSIONE A GRAFICA
ANIMATA IN UNA ELEGANTE
CONFEZIONE CONTENENTE
LE CARTELLE
UNA REALISTICA SIMULAZIONE
DEL PIÙ FAMOSO GIOCO
ITALIANO

CONVERSIONI D'ORO

Dagli albori della civiltà viene un guerriero leggendario – un guerriero che rispetta solo un codice – quello del combattimento .... ci combattiamo!

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO

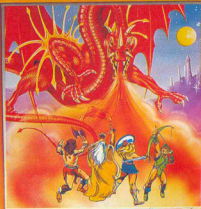
TECMO

SCHERMO DALLA VERSIONE ARCADE

U.S. Gold Ltd.,
Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

GAUNTLET II

Il seguito stupendo al successo Numero Uno. Affascinante, frenetico e riempito di tante nuove caratteristiche che si tratta di un gioco completamente nuovo

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO
ATARI ST DISCO

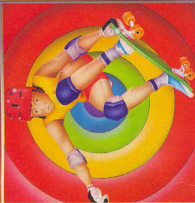
ATARI® GAMES

SCHERMO DALLA VERSIONE ATARI ST

U.S. Gold Ltd.,
Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

MASSICCIO U.S.GOLD

La somma esperienza aerea ormai disponibile per il vostro computer. Scoprirete l'entusiasmo e la destrezza del vero esperto sullo skateboard in questa sfida singolare per diventare il campione del mondo nel pattinaggio.

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO

ATARI® GAMES

SCHERMO DALLA VERSIONE SPECTRUM

U.S. Gold Ltd.,
Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

CAPCOM SIDE ARMS™

La somma esperienza per quegli astronauti della galleria dei divertimenti che hanno la pistola facile in un universo immenso e in continua espansione, dove la sfida è la sopravvivenza

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO

CAPCOM

SCHERMO DALLA VERSIONE CBM 64/128

GO!

Go! Media Holdings Ltd., Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

Tu sei a posto, il motore è forte, la ragazza stupenda, un pieno di super e una strada tutta tua ... adesso tocca a te ...!
Schema dalla versione Amstrad.
OutRun™
Schema dalla versione CBM64/128.
START
Schema dalla versione Spectrum.
Schema dalla versione Atari ST.
Ecco il massimo nella simulazione di sport automobilistici, la sfida assoluta ai tuoi nervi e riflessi. Senti il vento nei capelli, e la pressione dell'accelerata, mentre sgassi per strade e autostrade, con una bella ragazza vicino e gli spazi aperti davanti. Assapora l'allegria e l'eccitazione di guidare una potente auto sportiva, in questa stimolante prova a cronometro, dove la tua saldezza di nervi e il tuo senso di coordinazione vengono esasperati fino ai limiti. OUT RUN nella versione a gettone è stato un enorme successo nelle sale giochi. Questa simulazione per computer, rispecchia quello spettacolo emozionante.
CBM 64/128
CASSETTA DISCETTO
SPECTRUM 48/128
CASSETTA
AMSTRAD
CASSETTA DISCETTO
ATARI ST
DISCHETTO
Con la colonna sonora originale della versione a gettone.
La macchina sarà una realtà per il tuo computer il 10 Dicembre*
*La versione Atari sarà disponibile più tardi
SEGA
GO! Media Holdings Ltd., (ITALIA)
U.S. GOLD
Via Mazzina 15 21020 Casciago (Va)